POKE

Numer 2/2003 (2)



Top 10 na małe Atari

Wyniki ankiety #1

3x Quake

Podobno najtrudniej pisarzowi napisać drugą książkę, zespołowi nagrać drugi album, reżyserowi wyreżyserować drugi film. Lęk przed wypaleniem może skutecznie sparaliżować większość twórców. Na szczęście z drugim numerem POKE poszło nieco lepiej. Prace zaczęły się niemal równocześnie z ukazaniem się pierwszego numeru w Internecie. Mimo, że trzeba było zmieścić się w niecałym miesiącu, pracowaliśmy ciężko. Dopiero teraz poznamy odpowiedzi na najważniejsze pytania – czy pismo rzeczywiście ma sens, czy jest wystarczająco duża rzesza ludzi, który interesują się starymi grami. Pierwszy numer został przyjęty naprawdę ciepło. Te dwieście kilkadziesiąt osób, które ściągnęło premierowy numer nieco nas zaskoczyło. Tylko, ile z nich sięgnie po POKE #2 i kolejne?

Postaraliśmy się, żeby drugi numer był jeszcze lepszy. Wzięliśmy pod uwagę Wasze uwagi przesłane w listach (sztuk 2), głosy oddane w ankiecie a także dyskusję z grupy pl.rec.gry.komuterowe.klasyka. Oto co postanowiliśmy:

1) Znacznie więcej czasu poświęciliśmy na wyłapywanie błędów. Niestety emocjonalne zaangażowanie w pierwszy numer niezbyt dobrze wpłynęło na ilość byków. Powtórzenia, tragiczna interpunkcja, nielogiczna składnia, to tylko niektóre niedoróbki, które nam umknęły. Nie dajemy głowy, że poprawiliśmy wszystko, ale bardzo się staraliśmy.
2) Kolega Hawk pomajstrował co nieco przy składzie pisma i to co możecie oglądać, to jego zasługa (albo wina). Nie ma tekstów, które kończą się na 3 linijce, pozostawiając prawie całą kartkę pustą. Zwiększyły się także odstępy między kolumnami tekstu, co powinno znacznie ułatwić czytanie.
3) Doszedł nowy dział o dźwięcznym tytule – Jest Technicznie. Znajdą się tam pomoce przy uruchamianiu starych gier na nowych komputerach i szeroko pojętej emulacji. W tym numerze piszemy o emulacji Atari ST oraz o ScummVM.

No ale to takie techniczne mumbo-jumbo. Ważniejsze jest to, co znajdziecie w środku. A tam 29 stron całkowicie wypełnionych klasyką (tą nowszą i tą trochę starszą). 14 recenzji, dwa poradniki, dwa remake'i, dwa artykuły w nowym dziale, a także dwa teksty od redakcji (te dwójki to nieprzypadkowo. W końcu mamy drugi numer pisma).

Jak zwykle zapraszam do czytania.

I jeszcze drobniutkie ogłoszenie parafialne – poszukujemy ludzi, którzy chcieliby współtworzyć pismo. Głównie zależy nam na osobach, które pomogłyby pisać recenzje (strategie, cRPG i symulatory, i inne gatunki, na które trzeba poświęcić niekiedy kilka tygodni), miłośników platform firmy Commodore, Amstrad, Segi, Nintendo, Sony. Bez takich ludzi, ilość materiałów będzie na pewno ograniczona.

eof;

Ekipa

Ten numer POKE przygotowali: Adept Zap, Maciej Kaczyński, Łukasz „Dracon__" Woźniczka.
A do kupy złożył: Marcin „Hawk" Król

Adres pisma: http://www.poke.tk
E-mail kontaktowy: kontakt@poke.tk

Redakcja zastrzega sobie publikację (lub nie) wszelkich listów nadesłanych na ten adres, robienie sobie z nich jaj, a także ich skracania i wycinania wszelkich wulgaryzmów.

© 2003 POKE. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Bez wyraźnej zgody z naszej strony nie wolno wykorzystywać materiałów tu zgromadzonych, ani dystrybuować pisma w żaden sposób. W razie złamania tych zasad zastrzegamy sobie kopnięcie łamiącego je, w dupę.



Pang (Atari ST)
Developer: Mitchell (?)
Wydawca: Ocean Software
Rodzaj gry: Zręcznościowa
Rok wydania: 1990

Za czasów szkoły podstawowej, kiedy kończyły się lekcje często z kumplami szliśmy przesiadywać przed czyimś komputerem. Chodziliśmy na zmianę, gdyż u jednego grało się w bijatyki, u drugiego w wyścigi, a trzeci posiadał już PC, więc namiętnie po dysku szukaliśmy katalogu o nazwie Doom. W czasie gdy jeden z nas zgłębiał tajniki obsługi piły spalinowej, reszta przesiadywała przed Amigą, często grając w Pang'a.
Przypomina mi on połączenie stareńkiego demka z Atari, w którym to od ścian odbijała się kulka pomalowana w kratkę oraz legendarną grę Asteroids.
Dlaczego aż takie porównanie? Otóż kierujemy postacią która musi zestrzelić hakami odbijające się balony, z każdym trafieniem balon się pomniejsza, aż znika definitywnie.
Gierka prosta i wciągająca szczególnie jeśli gramy w dwójkę. Nasze zmagania z pompowanym wrogiem odbywać się będą na terenie siedemnastu państw o trzech porach dnia.
Dostępne są cztery poziomy trudności przy czym już na NORMAL często trzeba wykazywać się nie lada refleksem. Im dalej zajdziemy tym trudniej: zmienia się układ leveli a dokładniej elementów blokujących baloniki, które możemy rozwalić strzałem z haka (pistolet nie zdaje tutaj egzaminu).

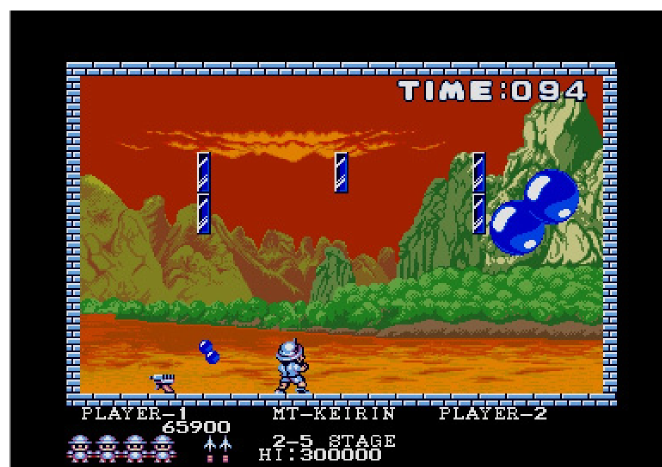


Po udanym trafieniu z baloników wypadają różne ciekawe dodatki takie jak:

- spowolnienie ruchu baloników
- możliwość wystrzału dwóch haków na raz (najlepsza broń w grze)
- hak, który zakotwicza się w suficie
- dynamit sprawiający, że wszystkie baloniki na planszy zmniejszają się do minimum
- pistolet (broń dla ryzykantów i dla pechowców o czym w dalszej części ;))
- osłona
- kilkusekundowe zatrzymanie ruchu balonów

Im balonik mniejszy, tym słabiej się odbija, co jest szczególnie niebezpieczne jeśli posiadamy pistolet i większą liczbę małych baloników. Należy wtedy pilnować, aby ustawiając się pod jednym celem nie wejść przypadkowo w drugi, to kończy się stratą życia. Mając pistolet musimy pamiętać, że nie przestrzeli on przezroczystych płytek, które często blokują dostęp do balonika. Jeśli o tym zapomnimy, możemy spokojnie poczekać na to aż czas dojdzie do zera tracąc kolejne życie.
Początkowo wolnego czasu mamy sporo, a za każdą niewykorzystaną sekundę pod koniec rundy dostajemy 100 punktów.

Na planszy oprócz baloników pojawiają się różnego rodzaju bonusy w formie żywności oraz plątające się gdzieniegdzie przeszkadzajki (ptaki, kraby itp.).
Podczas zetknięcia się z nimi na kilka sekund mamy uniemożliwione strzelanie więc często będziemy się ich pozbywać lub patrzeć jak wpadają przypadkowo na balonik rozwalając go i siebie.



Szata graficzna prezentuje się dość przyjemnie, w tle widzimy charakterystyczne budynki danego państwa jak np. w Londynie Big Bena czy barcelońską bazylikę.
Muzyka zmienia się z miejscem naszego pobytu, czasami jednak jest zbyt piskliwa i potrafiła mnie nieźle rozdrażnić.
Przyczepić się można do sterowania postacią. Młody wysportowany facet, który bezproblemowo ląduje z najwyższej wysokości, nie potrafi nawet skakać? Owszem mamy dostępne drabiny, którymi dostajemy się na wyższy punkt planszy ale co zrobić jeśli tych drabin brak, posiadamy pistolet i na dodatek w naszą stronę zmierza krab? Dość często stajemy się świadkami podobnej sytuacji co z czasem staje się irytujące.
Wpływa to na nie tylko na nasze zadowolenie z gry, a już na pewno na nasze nerwy.
Oferowana miodność stoi na dobrym poziomie a już na pewno starczy jej dla dwóch osób zmagających się z przemierzaniem kolejnych krain.
Wracając dzisiaj do gry, w którą grało się namiętnie wiele lat temu nie odczułem dużej różnicy w grywalności. Polecam ją tym bardziej, jeśli macie zamiar pograć sobie z drugą osobą, powinna się bardzo spodobać.
Tak na koniec informuje, że dzisiaj w Leningradzie ulice są cholernie oblodzone. :)

Dracon__

Podobne gry
Mighty! Pang
Super Pang



Misja (Atari XE)
Developer: Janusz Pelc
Wydawca: LK Avalon
Rodzaj gry: Zręcznościowa
Rok wydania: 1990

Zadanie - zniszczyć podziemną bazę wojskową wroga podkładając w jej centrum 4 pojemniki z uranem 233 i uciec śmigłowcem.
Tak się przedstawia cel gry *Misja* wydanej w 1990 roku przez polską firmę LK Avalon. Jest to jedna z pierwszych i bardziej udanych gier tej firmy. W grze wcielasz się w komandosa, którego zadaniem jest zniszczenie bazy wroga. Mamy do dyspozycji tylko jedno życie, ale mimo to gra nie jest trudna. Na ochronę bazy składają się wojskowi oraz rożnego rodzaju urządzenia: działka, miny czy samobieżne wyrzutnie minirakiet.
Życie jest jedno, ale wejście na minę, czy oberwanie z pistoletu nie kończy się od razu śmiercią. Co najwyżej tracimy tylko część zdrowia. Ile tego zdrowia stracimy zależy głównie od tego, ile czasu przechodzi przez nas pocisk, laser etc. I właśnie tu tkwi paradoks. W *Misji*, kiedy nie mamy gdzie uciec przed lecącym w nas pociskiem, lepiej jest po prostu „wejść" w niego, żeby przeszedł przez nas jak najszybciej, wtedy stracimy najmniej energii, ponieważ pocisk będzie przechodził przez nasze ciało w krótszym czasie. W normalnym życiu lepiej jest, kiedy pocisk uderzy w nas z jak najmniejszym impetem, więc należałoby uciekać.
Bronie w grze mamy dwie: pistolet i granaty. Pistolet nadaje się jedynie do zabijania żywych przeciwników (ewentualnie niszczenia lecących w nas rakiet), granatami możemy więcej. Oprócz żołnierzy możemy nimi niszczyć działka laserowe i detonować miny. Startujemy z 90 nabojami do pistoletu i 9 granatami. Nie jest to dużo, ale w bazie przeciwnika zapasy amunicji łatwe do znalezienia. Oprócz tego możemy zbierać coś na kształt serca, a co doda nam około połowę energii życiowej.



W skład podstawowej ochrony bazy wchodzą żołnierze o ilorazie IQ około 40, czyli tyle, ile akurat wystarcza na poruszanie się ciągle do przodu bez pomocy opiekuna i naciśnięcie od czasu do czasu spustu w broni. Może się ich znajdować na planszy maksymalnie czterech, a dotknięcie któregokolwiek z nich, lub ich trupa grozi utratą energii życiowej (pewnie są dodatkowo napromieniowani). Następnie spotkamy się z działkami montowanymi w sufitach, strzelającymi zwykłymi nabojami. Działka te wydają się mieć większy iloraz inteligencji od żołnierzy, ponieważ wykrywają obcego komandosa w bazie i strzelają do niego. Na szczęście mają dość ograniczony kąt obrotu.
Są też działka laserowe, montowane w suficie, które strzelają laserem cyklicznie. Jeżeli są dość nisko, można je zniszczyć granatem. Trzeci rodzaj działek montowanych w suficie to działka strzelające rakietami. Rakiety są wyrzucane z działka w dół, a po chwili silnik odrzutowy rakiety zaczyna działać i rakieta leci w stronę w którą jest zwrócona. Na szczęście nie jest kierowana i nie wybucha po zderzeniu się z jakąkolwiek przeszkodą.
Czwarty rodzaj działka to działka stojące na ziemi i strzelające zwykłymi pociskami. Trzeba uważać, ponieważ dotknięcie tego działka powoduje utratę energii życiowej.
Są jeszcze samobieżne wyrzutnie rakiet, które też są inteligentniejsze od żołnierzy, ponieważ zawsze strzelają w stronę komandosa (ale tylko w płaszczyźnie poziomej). Nie da się ich zniszczyć granatami, można je tylko omijać.
Oprócz różnego rodzaju działek spotkać jeszcze można miny i to w dość dużej ilości. Najlepiej je niszczyć granatem, a jeżeli się nie da to przeskakiwać.
Energię życiową można też stracić skacząc ze zbyt dużej wysokości (im większa wysokość tym większa strata energii), albo dotykając drzwi laserowych. Drzwi laserowe otwiera się znajdując w bazie odpowiedni komputer.
Każde drzwi są oznaczone jakąś cyfrą i żeby je otworzyć należy „dotknąć" komputerka z przyporządkowaną tą samą cyfrą. W grze też można przegrać nie tylko z braku energii życiowej. Można się po prostu zablokować bez możliwości wyjścia lub bez możliwości zabrania któregoś z pojemników z uranem.
Grafika w tej grze jest bardzo ładna, wszystko jest utrzymane w brązowym kolorze, postacie są dobrze narysowane.
Jeżeli chodzi o dźwięki, to są dość prymitywnie wykonane i jest ich mało: odgłosy kroków, strzały, odgłos otwieranych drzwi. Muzyki w pierwowzorze nie ma jej w ogóle. Dopiero w zachodnim wydaniu, pod tytułem *Mission Shark* dodano muzykę, która jednak ani nie porywa, ani zbytnio nie denerwuje. Niestety dodając muzykę usunięto wszystkie dźwięki.
Mimo tych niedogodności *Misja* jest jedną z lepszych polskich gier na Atari i jedną z lepszych gier na świecie na tą platformę. Dowodem może być wykupienie gry przez brytyjską firmę Zeppelin Games (znaną z takich świetnych gier jak *Zybex* czy *Draconus*) i wydanie jej pod nazwą *Mission Shark*. Gra nie ma większych defektów i dobrze się w nią gra. Labirynt został bardzo dobrze pomyślany i zostaje w pamięci po skończeniu gry.

Adept Zap



King's Quest *AGI*
Developer: Sierra On-Line
Wydawca: Sierra On--Line
Rodzaj gry: Przygodowa
Rok wydania: 1987

Ach tak.... King's Quest – gra, która przyczyniła się do renesansu firmy Sierra (w zasadzie uratowała ją od bankructwa) i stworzenia nowego rodzaju gier przygodowych. Co ciekawe, została napisana specjalnie na zamówienie firmy IBM do promocji ich najnowszego cacka – IBM PCjr.



Na potrzeby tego tytułu został stworzony interfejs – AGI, który był wykorzystywany przez Sierrę przez kolejne lata, powoli przekształcając się w SCI.
Przyjdzie nam się wcielić w rolę Sir Grahama, któremu sędziwy król Edward obiecał królestwo i koronę, jeżeli odzyska trzy ukradzione magiczne przedmioty – lustro przepowiadające przyszłość, skrzynię bez dna oraz tarczę, której właściciel jest niepokonany. A że takich okazji nie zwykłeś marnować, drogi graczu, a niebezpieczeństwa Ci nie straszne, ruszasz na wędrówkę po koronę Daventry.



Trzeba przyznać, że istotnie królestwo bez swoich drogocennych skarbów zmarniało – okolice po których będziesz się poruszać są puste, nie ma praktycznie z kim porozmawiać. Prawdę mówiąc mało co tam jest, prócz drzew, kamieni i jeziorek. Ilość lokacji jest dość spora, wraz z krainą w chmurach i podziemiami, będzie tego ze 40 ekranów.
Roberta Williams, twórczyni King's Questa, wpadła na wspaniały pomysł włączenia do gry przygodowej elementów z bajek. W jednej z lokacji np. natrafimy na domek z piernika, w którym mieszka Baba Jaga. W innym miejscu zdobędziemy magiczną fasolę, która urośnie i otworzy nam dostęp do królestwa w chmurach, w którym żyje pewien olbrzym. Niestety, nie wszystkie są tak znane w naszej kulturze, więc bez kłopotów się niestety nie obędzie (największym problemem jak podejrzewam jest odgadnięcie imienia pewnego gnoma).
Choć wersja na PC wyszła dopiero w 1987 roku, jest niemal wiernym przeniesieniem oryginału. Rozdzielczość w jakiej grę możemy podziwiać, to „niesamowite" 160x200 pikseli w 16 kolorach. Świat więc jest dość ubogi, pstrokaty i czasem można mieć problemy z identyfikacją przedmiotów. No, ale gra ma już prawie 20 lat, więc można być trochę bardziej wyrozumiałym.
Gorzej jednak jest już z dźwiękiem, który jest absolutnie tragiczny. PC Speaker nigdy nie miał zbyt dużych możliwości dźwiękowych i piski, które możemy usłyszeć, a które mają imitować muzykę, po prostu są nie do opisania. Od razu należy ją wyłączyć i rozkoszować się dźwiękiem klawiatury, towarzyszący wklepywaniu komend.
Bo jak powszechnie wiadomo, wszystkie gry oparte na AGI



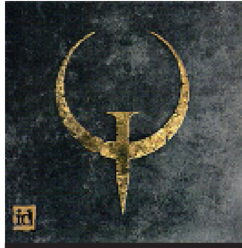
(oraz SCI0) były oparte o komendy wpisywane przez gracza na klawiaturze. Zasób słów, które gra rozumie niestety nie rzuca na kolana (czasami istnieje tylko jedna jedyna kombinacja, która spowoduje jakiś efekt).
Z historycznego punktu widzenia, King's Quest: Quest for Crown należy się wysokie miejsce w panteonie sław. Po raz kolejny Sierra pokazała, że drzemie w niej ogromny potencjał, że potrafi tworzyć z rozmachem i nie boi się innowacji. Dziś jednak gra jest bardzo przestarzała. Ubogość świata, kiepski parser poleceń, żadnych osób do rozmowy, nieintuicyjne zagadki, to tylko najpoważniejsze wady tego tytułu. Dlatego grać można jedynie na własne ryzyko.

Maciej Kaczyński

Podobne gry
Black Claudron
King's Quest 2: Romancing the Throne
Mother Goose Fairy Tales

Podobne gry
Pełne rozwiązanie gry w tym numerze

Ciekawostki
Grupa fanów - Tierra Entertainment stworzyła jeszcze nowszy remake gry. Jest on dostępny całkowicie za darmo na stronie twórców: http://www.tierraentertainmet.com



Quake
Developer: Id Software
Wydawca: GT Interactive
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 1996

Przyszło mi się dziś zmierzyć z legendą przez niektórych uważaną za najlepszą strzelankę w pierwszej osobie, która kiedykolwiek ujrzała światło dzienne - *Quake*.
Początkowo gra miała nazywać się *Quake: Fight for Justice*. Początkowo miała też mieć inny charakter. Miała się wyróżniać przede wszystkim ogromnym naciskiem na realizm gry. W Q:FfJ nie miało być w ogóle muzyki, a jedynie odgłosy świata, takie jak deszcz, podmuchy wiatru itd. Podstawową bronią miał być młot, którym mogliśmy wykonywać wiele różnych ciosów. Wrogowie mieli się zachowywać naturalnie...
A co z tego wyszło wie chyba każdy z was.



Fabuła w Quake jest prosta jak drut (czego można się chyba było spodziewać). Wcielamy się bowiem w żołnierza jednostek specjalnych (cóż za oryginalność, nigdy bym się nie domyślił). Jako rzeczony żołnierz, musimy przeciwstawić się wrogowi z innego wymiaru (tytułowemu Quake'owi), który używa przemyślnych maszyn do podróży w czasie, do zaatakowania Ziemi.
Jednak to co najważniejsze w takich grach, to ogólny klimat - dobra strzelanina, wymagający wrogowie i niezgorsza oprawa audiowizualna. Quake był reklamowany jako pierwsza strzelanka wykonana w całości w 3D. Engine graficzny wymaga potężnej maszyny, dużo potężniejszej niż inne gry z tamtego okresu o dość zbliżonym silniku (np. Chasm, czy Terminator SkyNET). Jedyne co może usprawiedliwiać taki fakt, że fizyka w grze jest odwzorowana bardzo dobrze. Granaty odbijają się ładnie od ścian itd. Dopiero wejście na rynek akceleratorów graficznych Verite 1000 (np. Creative 3D Blaster) czy nieco późniejsze Riva ZX i Voodoo1 pozwoliło znacznie odciążyć procesor, jednocześnie polepszając grafikę. Pozwoliło to także zwiększyć rozdzielczość z 320x240 (bo mniej więcej w takiej rozdzielczości dało się grać w trybie software) do 640x480.
Choć wygląd map jest nienajgorszy, to tego samego nie można, niestety, powiedzieć o przeciwnikach. Składają się z potwornie małej ilości wielokątów i często po prostu wyglądają pokracznie. Do tego trzeba dodać bardzo słabej jakości tekstury, i już macie obraz oprawy graficznej.

Muzyka do gry została napisana i wykonana przez zespół Nine Inch Nails. Doskonale sprawdza się w grze jednoosobowej, ale bardzo przeszkadza w trybie multiplayer, w którym dźwięk niczym nie zagłuszany, jest istotnym sprzymierzeńcem.
Najgorszym elementem gry jest tryb dla jednego gracza. Jedynie pierwszy epizod posiada pewien specyficzny klimat, który niejako przeszedł z pierwotnej wersji gry (miała się rozgrywać w średniowiecznym otoczeniu). Pseudo gotyckie tekstury bardzo dobrze pasują do rycerzy zombie, psów czy Ogrów. Nawet fakt, że Ogry są wyposażone w wyrzutnię granatów i piłę łańcuchową nie budzi sprzeciwu. Natomiast pozostałe trzy są pozbawione pewnego pomysłu. Rozczarowujący jest również ostatni poziom - w którym musimy zmierzyć się z Shub-Niggurathem.
Ale na szczęście dla gry, Id Soft zdecydowało się zamieścić w grze tryb wieloosobowy, który pozwolił na grę przez internet. Taka gra była szybka, brutalna i co najważniejsze bardzo grywalna. Co więcej, dzięki językowi QuakeC umożliwiającemu daleko posuniętą ingerencję w grę, powstały takie wspaniałe dodatki do gry jak Quake Arena, Team Fortress, Air Quake, Capture the Flag (aż dziw, że Id nie zamieściło tego trybu samemu, bo przecież wcześniej był on wykorzystany choćby w Rise of the Triad).



Quake miał być rewolucyjną grą. W trybie dla jednego gracza nie zachwyca. Jedynie zamieszczenie trybu dla wielu graczy, a także fantastyczne pomysły „wspólnoty quake'o maniaków" zapewniły tej grze miejsce w panteonie najlepszych gier komputerowych. Szkoda tylko, że większość roboty odwalili nie twórcy, a gracze i miłośnicy.

Maciej Kaczyński

Podobne gry
Chasm: The Rift
Quake Mission Pack No.1: Scourge of Armagon
Quake Mission Pack No.2: Dissolution of Eternity



Quake Misson Pack No.1: Scourge of Armagon
Developer: Hipnotic Software
Wydawca: Activision
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 1997

Po co się tworzy zestawy dodatkowych misji? Głównie z dwóch powodów – dla pieniędzy, oraz by zaspokoić nieco głód graczy w oczekiwaniu na drugą część gry.
Nie inaczej jest z Mission Packami do *Quake'a*. Activision byłoby głupie, gdyby nie wykorzystało okazji do zarobienia całkiem łatwych pieniędzy.
Pierwszy dodatek – *Scourge of Armagon* toczy się bezpośred-nio po zniszczeniu Shub-Nigguratha. Tym razem musisz zająć się jednym z jego podwładnych – tytułowym Armagonem. Ludzie z Hipnotic Software, odpowiedzialni za ten dodatek, przygotowali 15 map dla jednego oraz 1 dla wielu graczy.
Zgodnie z niepisanym prawem tworzenia dodatków (*„to samo, tylko więcej"*) zmian nie zaobserwujemy zbyt wiele. Nadal gra polega jedynie na znalezieniu wyjścia (i przy okazji paru kluczy) torując sobie drogę przez hordy przeciwników. Twórcy najwidoczniej uznali, że poziom trudności powinien być „nieco" podwyższony, więc dorzucili na mapy naprawdę sporo wrogów. Często przyjdzie nam lawirować między kilkoma Ogrami.



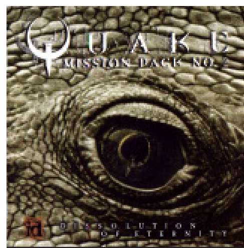
Sam bestiariusz oczywiście przeszedł kurację powiększającą (nieznacznie, w końcu to dodatek). Pojawiły się gobliny – małe skurczybyki, które potrafią ukraść broń i zrobić z niej użytek oraz Centroidy – skorpiony wyposażone w dwa nailguny. Żeby zwiększyć nasze szanse dodano również 3 nowe bronie – laser (promienie odbijają się od ścian), granatnik z minami (pociski wybuchają, jeżeli w najbliższym otoczeniu coś się będzie ruszać), oraz młot Thora (wypuszczający pioruny w kilka stron naraz). Doszły również nowe power-upy: róg przywoływania (summonuje losowo wybranego potwora, by nam służył), empatyczna tarcza (dzięki której obrażenia są rozdzielane między ciebie i atakującego) oraz kombinezon wodny (dzięki czemu nie odnosisz obrażeń używając np. Thunderbolta pod wodą). Czyli w sumie, nie jest tak najgorzej.
To, w czym Quake zupełnie poległ, to tryb singleplayer. Map było co prawda dużo, ale zabrakło im polotu i jakiegoś motywu przewodniego. Dlatego mile mnie zaskoczył fakt, że SoA jest skierowany głównie dla samotników.
Co więcej, w trybie tym, bije podstawowy produkt na głowę. Mapy są rozleglejsze, często dzieją się w dużych pomieszczeniach (np. jaskiniach) czy na otwartej przestrzeni. Poprawił się zarazem dynamizm gry, głównie za sprawą większej ilości przeciwników.



Do samego silnika wprowadzono niewielkie poprawki, dodano kilka ciekawych efektów (np. odpadające ściany i podłogi, turlające się z góry kamienie). Częściej niż w oryginalnych mapach podróżujemy również windami, czy przełączamy przyciski. Generalnie dużo więcej musimy się napracować, by przejść do kolejnej planszy.
Niestety nie wprowadzono ulepszeń w samej grafice. Nadal postacie mają tragicznie słabe tekstury i składają się z zastraszająco małej ilości wielokątów. Jedynie otoczenie jest nieco bardziej zróżnicowane.
Ścieżek muzycznych w Scourge of Armagon jest osiem. Część z nich ma industrialny klimat, część jest nieco spokojniejsza.
Tyle o trybie dla jednego gracza. A multi? No cóż, mapa do DM jest nieco dziwna, zupełnie inna niż te w oryginalnym Quake'u. Walka toczy się na czymś w rodzaju kilku kondygnacyjnej wieży, wrogów widać z daleka, więc trudno przyjąć jakąś wyrafinowaną taktykę. Z drugiej strony, nadaje się dla większej ilości graczy, bo jest sporawa i nie można kampować przy jedynym przejściu (bo go po prostu nie ma).
Czy warto? Jeżeli lubisz gry FPS dla jednego gracza, i posiadasz Quake'a, to raczej Scourge of Armagon ci się spodoba.

Maciej Kaczyński

Podobne gry
Chasm: The Rift
Quake Mission Pack No.2: Dissolution of Eternity
Quake 2



Quake Misson Pack No.2: Dissolution of Eternity
Developer: Rogue Entertainment
Wydawca: Activision
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 1997

Jak szaleć, to szaleć. Była już recenzja *Quake*, była *Scourge of Armagon*, to czemu nie dać recenzji drugiego oficjalnego dodatku? Skoro nie ma przeciwwskazań, to zapraszam do lektury.



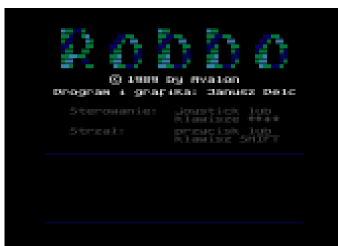
Już myślałeś, że po zniszczeniu Armagona pokonałeś wreszcie siły Quake'a i będziesz mógł wreszcie odpocząć. A tu nic z tego. Po raz trzeci musisz ściągnąć wysłużony arsenał z haczyka i ruszyć skopać kilka międzygalaktycznych tyłków.
Dissolution of Eternity jest drugim (i ostatnim) oficjalnym dodatkiem do *Quake'a*. Tym razem wzięli się za niego zaprawieni w bojach specjaliści z Rogue Entertainment (twórcy min. świetnego, choć niemal zupełnie zapomnianego cRPG – Strife). Po raz kolejny przyjdzie nam przemierzyć 15 rozbudowanych i pełnych niebezpieczeństw poziomów.
Podobnie jak w *Scourge of Armagon*, poziom ich wykonania jest bardzo dobry, znacznie lepszy niż w *Quake'u* (jeżeli chodzi o tryb singleplayer ma się rozumieć). Będziemy podróżowali przez kilka „światów" – średniowiecze (znane z poprzednich odsłon), Egipt, Grecję oraz Amerykę Środkową. Mapy są po-równywalnej wielkości do tych, z Mission Pack 1 i raczej nie ma szans na przejście ich w kilka minut. Często trzeba będzie biegać z jednego krańca mapy, do drugiego bo właśnie zdobyłeś odpowiedni klucz czy wcisnąłeś guzik otwierający jakieś przejście.
Przyjdzie nam oczywiście zmierzyć się z nowymi, jeszcze groźniejszymi potworami- ogrami, które wystrzeliwują kilka granatów naraz, mumiami, elektrycznymi węgorzami, chodzącymi statuami (niestety to tylko nowe skiny już istniejących rycerzy), upiorami strzelającymi samonaprowadzającymi się pociskami czy Lava-manami. Trochę szkoda, że większość nowych potworów to tylko wariacje na temat już istniejących przeciwników, a nie zupełnie nowe kreacje.
Arsenał również przeszedł pewne modyfikacje. Podobnie jednak jak w przypadku wrogów, tu również zmiany są raczej kosmetyczne. Otrzymaliśmy nową amunicję do nailgunów (naboje zapalające), do rakietnicy i granatników (wielogło-wicowe pociski), a Thunderbolt może teraz strzelać plazmą.
Podobnie jak w SoA, plansze są „żywsze" – często będziemy musieli uważać na jakieś przeszkadzajki (piły mechaniczne, wahadła itd.), a od czasu do czasu poskaczemy sobie tu i ówdzie.
Poziom grafiki oczywiście jest dość podobny, zarówno do Mission Pack 1, jak i oryginału. Doszło trochę nowych tekstur (dla pokazania odmienności światów), np. w Grecji można podziwiać piękne mozaiki z Poseidonem, a w Egipcie wejście do piramidy z głową faraona. Jedynie do ostatniej planszy, a właściwie do końcowego bossa mam zastrzeżenia. Jasne, robi wrażenie, ale jest jakiś taki prosty. Kilkanaście strzałów z rakietnicy i pada. Szczególnie, że możemy schować się w takim miejscu, z którego nas nie sięgnie.



Drugi Mission Pack wprowadza również pewne innowacje do trybu multiplayer. Mianowicie został udostępniony tryb Captu-re the Flag wraz z jedną przykładową mapą (dość schematyczną trzeba dodać). Niestety map do zwykłego DM czy TeamDM nie odnotowano.
Dissolution of Eternity jest w każdym bądź razie lepsza od singleplayerowego trybu *Quake'a*. Tryb dla wielu graczy nieco kuleje ze względu na tylko jedną nową mapę.
A który z dodatków jest lepszy? Trudno jednoznacznie stwierdzić, obydwa trzymają podobny wysoki poziom. I obydwa są warte poznania.

Maciej Kaczyński

Podobne gry
Quake
Quake Mission Pack No.1: Scourge of Armagon
Quake 2 Mission Pack: The Reconing



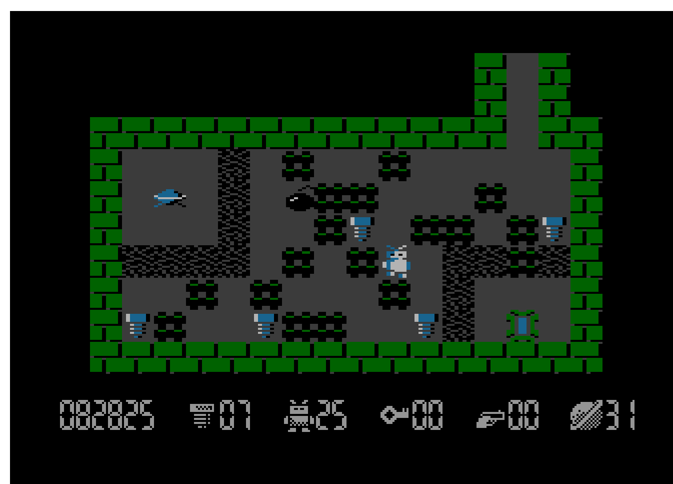


Robbo (Atari XE)
Developer: Janusz Pelc
Wydawca: LK Avalon
Rodzaj gry: Logiczna
Rok wydania: 1989

Jest to gra logiczno-zręcznościowa. Historyjka w grze jest dość prosta, mały robocik o oryginalnym imieniu *Robbo* został podstępnie uwięziony we wrogim układzie planetarnym, składającym się z bagatela, 56 planet. Twoim zadaniem jest pomóc robocikowi w ucieczce z tego układu.
Na każdej planecie znajduje się kapsuła o zasięgu międzyplanetarnym, kapsuła na 56 planecie ma zasięg międzygwiezdny i pozwala na ucieczkę z układu. Jednak prawie wszystkie kapsuły zostały perfidnie przez kogoś rozkręcone, a części rozrzucone po danej planecie. Na szczęście budowa kapsuł międzyplanetarnych jest bardzo prosta, składają się one właściwie tylko ze śrubek, a Robbo ma wbudowany mechaniczny wkrętak do śrub.
Czyli jedynym problemem będzie znalezienie tych śrubek. Hmm, może to jedyne, ale jednak niezbyt proste zadanie, ponieważ żeby się do nich dostać trzeba będzie się przepychać pomiędzy walającymi się wszędzie skrzynkami, zabijać zwierzaki i tubylców, unikać rożnego rodzaju działek.



Przeszkadzajek jest bardzo dużo, a dotknięcie niektórych z nich powoduje stratę robota. Do żywych przeszkadzajek możemy zaliczyć ptaki i tubylców. Dotknięcie ich kończy się śmiercią. Ptaki potrafią latać albo w gorę i w dół, albo w prawo i w lewo.
Niektóre odmiany ptaków potrafią strzelać bliżej nieokreślonym, żrącym świństwem. Tubylcy zawsze próbują się trzymać ścian (chyba są niewidomi i bardzo rozwścieczeni z powodu opóźnień w wypłacie rent z ZUSu, a złość wyładowują na robotach, które im wpadną w ręce). Najgorszym żywym przeciwnikiem chyba są jednak „wielkie oczy", które zawsze wiedzą gdzie jest Robbo i próbują podążać w jego stronę, a są bardzo szybkie. Martwe rzeczy są mniej groźne ponieważ dotknięcie ich zazwyczaj nie niszczy robota. Magnesy zabijają jedynie kiedy Robbo przejdzie koło nich z jednej strony, działka trafiając w robota. W grze jest bardzo dużo rodzajów działek: strzelające laserami, zwykłymi strzałami, działka obrotowe, działka strzelające bliżej nieokreślonymi wyziewami i działka poruszające się w poziomie.



Czasem też Robbo żeby dostać się do śrubki będzie musiał przepychać blokujące drogę paczki, używać teleportów, niszczyć słabsze murki, otwierać drzwi kluczami, niszczyć różne przeszkody bombami. Niektóre zagadki będą wymaga od robota zręczności, inne dużo myślenia. Kolejne planety stawiają przed robocikiem nowe i zarazem trudniejsze wyzwania. Plansze są bardzo dobrze przemyślane, stopień trudności ich przejścia dobrze wyważony.
Gra przyjęła się bardzo dobrze, tak dobrze, że Firma LK Avalon wydała później program o nazwie „Robbo Konstuktor", dzięki któremu gracze sami mogli tworzyć plansze do swojej ulubionej gry. Tak powstały kolejne części „Robbo", druga, trzecia, dziesiąta. Jednak plansze robione przez graczy były zazwyczaj niesamowicie trudne i cudem było przejść choćby kilka z nich.
Oryginalny Robbo był niesamowicie grywalną grą, mimo braku muzyki, i grafiki na średnim poziomie. To co uczyniło tą grę jedną z najlepszych gier na małe Atari to bardzo dobry pomysł, wyważenie poziomu trudności plansz, świetne zagadki logiczne. Każdy amator dobrych gier logicznych powinien sięgnąć po ten tytuł i zobaczyć jak wyglądały gry logiczne 14 lat temu.

Adept Zap



Decathlon (Atari XE)
Developer: Activision
Wydawca: Activision
Rodzaj gry: Sportowa
Rok wydania: 1989



Wiele osób ten rodzaj gier określa jako „łamacze joysticków". Nazwa ta nie wzięła się znikąd. Ja na tej grze połamałem dwa słabsze joye. Oficjalnie jednak ten typ gier nazywa się grami sportowymi. Dzięki *Decathlonowi* gracz może się wcielić w olimpijczyka-lekkoatletę. Rozgrywanych dyscyplin jest dziesięć. W każdej z nich liczy się głównie jak szybko gracz porusza joyem na przemian w lewo i w prawo. Czasem też trzeba w odpowiednim momencie nacisnąć fire.
Na początku gry, po odsłuchaniu prostej muzyczki, wybieramy ilość graczy, od jednego do czterech. Przy czym na raz będzie mogło grać co najwyżej dwóch graczy. Później możemy wybrać konkretną dyscyplinę sportu lub dać opcję „decathlon" co oznacza, że chcemy uczestniczyć we wszystkich dyscyplinach po kolei. W ostatnim przypadku punkty ze wszystkich dyscyplin są sumowane. Jeżeli w którejś z dyscyplin dostaniemy więcej niż 1000 punktów to oznacza to, że jesteśmy w niej dobrzy.



Pierwszą dyscypliną jest bieg na sto metrów. Liczy się w nim właściwie tylko szybkość „trzepania" joyem w prawo i lewo. Druga jest już trochę bardziej wyrafinowana. Jest to skok w dal. Oprócz trzepania joyem, liczy się w niej też moment naciśnięcia fajera. Jak daleko skoczymy zależy od prędkości podczas skoku i od miejsca skoku. Najlepiej mieć oczywiście jak największą prędkość, a fire nacisnąć najlepiej tuż przed białą linią oznaczającą koniec rozbiegu. Jeżeli ją przekroczymy to skok będzie „spalony", i dostajemy za niego zero punktów. Skaczemy trzy razy i liczy się tylko ten najdłuższy skok.
Trzecia dyscyplina to pchnięcie kulą. Tym razem trzepanie joyem ustala siłę rzutu. Fire należy nacisnąć wtedy, kiedy mamy największą siłę rzutu (pchnięcia), a miejsce, w którym stoi sportowiec podczas naciśnięcia fajera nie jest tak ważne jak w poprzedniej dyscyplinie. Następna, czwarta już dyscyplina jest jeszcze bardziej interesująca o poprzednich. Jest to skok wzwyż.
Początkowo mamy poprzeczkę na bardzo niskim pułapie i jeżeli ją przeskoczymy poprzeczka zostaje podwyższona. W dyscyplinie tej skaczemy dotąd, aż nie spalimy trzy razy pod rząd. Liczy się wtedy największa wysokość poprzeczki, którą przeskoczyliśmy. W tej dyscyplinie na początkowych poprzeczkach dużo bardziej jest ważne kiedy skoczymy, a nie jaki rozpęd mieliśmy przed skokiem. Rozpęd zaczyna być ważniejszy dopiero przy dużych wysokościach poprzeczki. Piąta dyscyplina jest to bieg na 400 metrów i od biegu na 100 metrów różni się tylko i wyłącznie czasem przez jaki mamy trzepać joyem.
Następna to dość ciekawa dyscyplina, bieg przez płotki, 110 metrów. Oprócz trzepania joyem w jak najszybszym tempie musimy naciskać fire przy każdym płotku, żeby go przeskoczyć. Przewrócenie płotka bardzo spowalnia lekkoatletę. Jest to jedna z trudniejszych dyscyplin, ponieważ trudno jednocześnie trzepać joyem i naciskać co chwila fire.
Siódma dyscyplina, to rzut dyskiem, nie różni się on prawie w ogóle od pchnięcia kulą. Ósma, i chyba najbardziej interesująca dyscyplina to skok o tyczce. Zasady są identyczne do tych ze skoku wzwyż, z tą jedną różnicą, że oprócz naciśnięcia fajera w odpowiednim momencie, trzeba go też w odpowiednim momencie puścić (lekkoatleta puszcza wtedy tyczkę). Przedostatnia już, czyli dziewiąta dyscyplina to rzut oszczepem. Zasady identyczne jak w skoku w dal. I ostatnia dyscyplina, bieg na 1500 metrów. Dyscyplina ta jest zabójcza dla joysticków i dla nadgarstka. Zasadami niczym nie różni się od innych biegów, ale czas w jakim trzeba trzepać joyem jest niesamowicie długi. Pod koniec biegu zazwyczaj gracz już nie ma siły żeby podnieść rękę, co dopiero grać dalej (jeżeli w ogóle joy wytrzyma ten eksperyment). Najlepiej jest gdy posługujesz się dobrze prawą jak i lewą dłonią, to wtedy możesz podczas biegu zmienić ręke.
Decathlon jest jedną z moich ulubionych gier. Został wydany przez Activision, który zresztą słynął z wydawania dobrych gier (River Raid, Pitfall). Grafika jest dość dobra, muzyki niestety prawie w ogóle nie ma. Odgłosów też nie, tylko słychać uderzenia nóg o ziemię i wystrzał sędziego podczas startu w biegach. W grę jest najlepiej grać w kilka osób (co najmniej dwie).

Adept Zap

Podobne gry
3DO Decathlon
Games: Summer Challenge



Jim Power (Amiga)
Developer: Digital Concept
Wydawca: Loricel
Rodzaj gry: Zręcznościowa
Rok wydania: 1992

Pamiętam jak jakiś czas temu, siedząc w knajpce i popijając nie wstrząśnięty pot mongolskiej pchły, nasz kumpel Jim opowiadał o jednej ze swoich wypraw, celem której było uwolnienie pięknej i bardzo młodej dziewczyny o cudownym imieniu Samantha, która została uwięziona przez złego Vulkhora.



Myślał sobie wtedy, że z piękną kobietą u boku zapanuje wreszcie nad światem... biedaczek nie wiedział jeszcze nic o planach, jakie kłębiły się w głowach przyszłej redakcji magazynu Poke. Nie czas jednak na przechwałki, postaram się jak najwierniej opowiedzieć jego sprawozdanie z wyprawy... wyprawy w nieznane, na zdradliwą planetę mutantów.
Wycieczka przebiegała dość spokojnie zwłaszcza na początku wędrówki, wrogowie atakowali sporadycznie a i pułapki były dość mizernie wykonane, więc nadzianie się na jakąkolwiek z nich było tylko i wyłącznie brakiem rozwagi Jima. Dopiero zagłębiając się w nieznane, przez jego głowę przemknęła myśl, czy aby podoła postawionemu sobie celu.
Szczęście w nieszczęściu, dla naszego bohatera, iż planeta mutantów charakteryzowała się dość szczególną cechą, jaką była zdolność reinkarnacji poszczególnych istot ją zamieszkujących (szczególnie dobrze działała na leszczy z planety Ziemia).
Mając wrodzoną sklerozę i brak piątej klepki wyruszył w drogę pełną niebezpieczeństw z mizernym rynsztunkiem licząc (w dodatku trafnie) na zdobycie całego potrzebnego arsenału na miejscu.
Po wykonaniu pierwszych kroków zauważył także, iż jego broń posiada ciekawą właściwość, wystarczyło chwilkę przytrzymać naciśnięty spust, aby dość potężna siła ognia zmieniła w popiół wrogów znajdujących się w pobliżu.
Dopiero później powiedział nam, iż cała sztuczka polegała na zbieraniu magicznych kwadracików z napisem SB (wątpię, aby za czasów PRL, władza pozbyła się tak ciekawej technologii :) więc to tylko zbieg okoliczności).

Przerwą w marszu była walka z bossami wysłanymi w celu niedopuszczenia do uwolnienia Samanthy, ich wygląd w wielu przypadkach był co najmniej komiczny, choć uśmiech znikał po siłowej prezentacji.
Bardzo zazdrościłem mu polatania sobie jet packiem i nawet próżne gadanie o tym, jakie to niebezpieczne, nie przestanie u mnie wzbudzać poczucia zawiści.
Zapytany o odgłosy, jakie towarzyszyły mu podczas walki odpowiedział krótko pomiędzy łykami swojego ulubionego trunku: „czuć w uszach, że to walka, a nie spacer po muzeum".
Bardzo intrygowała go muzyka, jaka dochodziła gdzieś z oddali, w wielu przypadkach była ona świetnie dobrana do terenu, w jakim przyszło się mu znajdować, podobno przypadłaby mi do gustu melodia, jaka powitała go na planecie oraz końcowe gitarowe brzmienia.
Tęskni również za ładnymi widokami, które dane było mu zobaczyć i choć nie wpadał w zachwyt, jego narząd wzroku był miło zadowolony.
Całe szczęście, że paparazzi są wszędzie i być może jakaś fotka zmieści się na stronie z moją opowieścią, aby i inni sami ocenili panoramę nieznanej nam planety.



Mocno zaciskałem usta, aby nie parsknąć śmiechem słysząc jak mówił o podzieleniu się swoją opowieścią ekipie, która zajmuje się tworzeniem gier.
Pomyślałem sobie cicho: kto zdrowy na ciele i bezmyśle choć przez chwilkę będzie zastanawiał się nad wykorzystaniem jego przygód w scenariuszu gry, owszem spełniając wszystkie powyższe cechy produkt byłby udany ale czy są jeszcze producenci wiernie przelewający założenia gry na ekran komputera?
Niemniej jednak miło spędziłem czas słuchając jednej z wielu opowieści Jim'a, sądzę że oprócz kilku małych wpadek jakich doznał podczas tworzenia historii był to jeden z jego ciekawszych wypadów. Widząc dna kieliszków, już rozluźnieni udaliśmy się pograć w snookera, sądząc po towarzystwie w jakim się znajduje pewnie czeka mnie kolejna ciekawa przygoda.

Dracon__

Agony (Amiga)
Developer: Art & Magic
Wydawca: Psygnosis
Rodzaj gry: Zręcznościowa
Rok wydania: 1991

Takich gier jak dzieło firmy Psygnosis nie sposób zapomnieć. Przyznam się bez bicia iż nie miałem z grą Agony wcześniej kontaktu, poza jednym plikiem w znajomym każdemu formacie *.mod, który bardzo przypadł mi do gustu nie mówiąc już o tym jakie wrażenie zrobiła na mnie gra.
Agony jest typową strzelanką, poruszamy się w prawą stronę ekranu niszcząc wszystko co jest wrogo nastawione do naszego bohatera (włącznie z bossem na końcu każdego levelu). Przymusowo wcielamy się w skrzydlatą postać, która w naszej kulturze przedstawiana jest jako symbol mądrości czyli sowy (a może Dracon__'a? ;)).



Naszą bronią jest dziób, dzięki któremu możemy wydawać przenikliwy pisk o niszczącej sile rażenia.
Oprócz zbierania cudownych buteleczek potęgujących wydawany przez nas odgłos, co jakiś czas znajdujemy czary (jednorazowe) pomagające nam wyjść z niejednej opresji. Może to być np. chwilowa niezniszczalność czy dodatkowa siła ognia. Używamy ich naciskając klawisz spacji i wybierając potrzebny nam czar (o ile go posiadamy).
Niezwykle pomocne są także miecze znajdujące swoje miejsce nad lub pod naszą postacią, pełnią one funkcje dodatkowej osłony, lecz tak jak z czarami wymagane jest ich zdobycie.



To co przykuwa do gry na początku to muzyka idealnie dopasowana do klimatu gry. Słucha jej się z prawdziwą przyjemnością i zasługuje na pełne uznanie, jedyne zastrzeżenie kieruje do samych dźwięków w grze. Autorzy mogli się bardziej postarać i urozmaicić trochę nużące odgłosy strzałów czy ginących wrogów.
Zaraz po muzyce pojawia się grafika która nie może się nie podobać. Bardzo przypomina mi inną grę Psygnosis o tytule Ork, już nie tyle sposób rysowania poszczególnych leveli co użyte kolory.
Uwagę przykuwa świetna animacja naszego bohatera, który niemalże płynie w powietrzu, przyczyniła się do tego wysoka liczba klatek animacji postaci.
Patrząc na całokształt doszedłem do wniosku, że autorzy jedne elementy gry dopieścili do granic możliwości zaś inne delikatnie mówiąc olali wykonując robotę na „odwal się”.
Tyczy się to zarówno grafików jak i muzyków bo kiedy muzyka jest świetna to odgłosy takie sobie, tak samo wypada porównanie wyglądu sowy do wrogich jednostek.
Przeciwnicy wyglądają jakby byli prani w tandetnym proszku. Sam wygląd jest poprawny ale te kolory... czy naprawdę nie dało się bardziej tego urozmaicić?



Wybuchy jakie pojawiają się po zabiciu wroga są dość skąpe i widywałem bardzo podobne w niejednej gierce, być może dlatego mam do nich pretensje. Jednak jak mam nie mieć, skoro pojawiają się co chwilkę i zastygają w pamięci w jednakowej formie.
Jeśli wpatrzymy się dokładniej w ekran komputera dostrzeżemy przepiękne krajobrazy w jakich przyjdzie nam przemierzać sześć leveli. Ich wykonanie pozwala przekazać kolejnego plusa dla grafików (chyba się wyratują ;)).
Być może czepiam się na siłę ale kto pogra dłużej pewnie dojdzie do podobnych wniosków.
Poziom trudności przedstawia się standardowo, czyli im dalej tym trudniej a i palce od naciskania klawisza fire z planszy na planszę dają o sobie znać.
Pamiętajmy o braku gry we dwoje, choć ciekaw jestem jak by się to wszystko na ekranie pomieściło :).
Reasumując, pomimo wspomnianych niedoskonałości gra jest jedną z lepszych w jakie przyszło mi zagrać, coś mnie korci aby usiąść przy niej ponownie ale już po podpięciu TV do komputera.

Dracon__

Podobne gry
Apidya
Saint Dragon

BARBARIAN

© PALACE SOFTWARE 1987

Barbarian: The Ultimate Warrior (C64)
Developer: Palace Software
Wydawca: Palace Software
Rodzaj gry: Bijatyka
Rok wydania: 1987

Przyjęło się uważać, że tytuł ten jest nieoficjalną grą opartą na filmie Conan Barbarzyńca. Jednak fabuła, jaką uraczyli nas twórcy, niezbyt przypomina przygody najsłynniejszego barbarzyńcy świata. A o co tu chodzi? Masz pokonać pomagierów czarownika Draxa, a później samego czarownika. Po co? Żeby uchronić księżniczkę przez zamążpójściem za ww. czarnego typa i uratować Jewelled City przed tragicznym losem.
Autorzy zamiast postawić na naturalny gatunek dla podobnych historii (czyli chodzony beat'em up), postanowili nieco poeksperymentować i wydali grę, w której toczymy pojedynki na miecze systemem 1 przeciwko 1.
Przez to, niestety, gra stała się piekielnie krótka. W sumie do pokonania mamy 8 wrogów, czyli grę można przejść w jakieś 15 minut.



Trzeba przyznać twórcom, że przygotowali naprawdę dobrą bijatykę na miecze. Gdyby nie grafika utrzymana w klimacie fantasy, można byłoby powiedzieć, że to realistyczna gra. Poruszanie się i zadawanie ciosów nie powinno sprawić nikomu problemów, bo przypomina te z *International Karate*. Każdy kto spodziewa się jakiś cudów-niewdów rodem z *Soul Calibura* czy nawet *Samurai Shodown*, nie ma tu czego szukać. Ciosów jest tyle, w ile kierunków można przechylić joya, czyli 8. Trochę szkoda, że każdy z ciosów ma taką samą siłę (w końcu kopnięcie nie powinno tyle życia zabierać, co atak na głowę), nie licząc genialnego pomysłu z odcinaniem głowy. Tak, to jedna z nielicznych gier, w które można wygrać (albo przegrać) po pierwszym udanym cięciu.
Na pochwałę zasługuje jednak fakt, że każdy z ciosów wykonuje się w różnym czasie i mają różny zasięg.
Czas uczenia się wszelkich tajników gry jest bardzo krótki, więc po jakiś 10 minutach gra nie ma przed nami żadnych tajemnic i walka zamienia się w mechaniczne potyczki. Prawdę mówiąc wszystkich wojowników Draxa można pokonać stosując jedną, prostą metodę – podcięcie i atak na nogi. I tak w kółko.
Większe problemy sprawia sam nam sam czarnoksiężnik. Nie używa on broni, tylko magii. Tak więc musimy odpowiednio skakać lub turlać się, by uniknąć pocisków. A później ... no właśnie później koniec gry.
Z tego co zauważyłem są dwie wersje gry, różniące się tłem. W jednej walczymy na płaskowyżu, albo na polanie. W drugiej walczymy w pałacu Draxa (chyba, bo w końcu widać go „na widowni").



Na możliwości C64 gra prezentuje się bardzo dobrze. Animacja jest całkiem dobra, choć oczywiście mogłaby być nieco lepsza. Gra ma świetną, wpadającą w ucho muzyczkę. Żeby jeszcze była ciut dłuższa, byłoby super.



Jak już wcześniej wspomniałem, największą bolączką gry jest jej długość (a właściwie krótkość). 8 pojedynków starcza na kilkanaście minut. Więcej czasu poświęcicie na przejście dowolnego tytułu z salonów gier, które też do najdłuższych nie należą. A później? No cóż, pozostaje szlifowanie umiejętności, no i walka we dwóch.

Maciej Kaczyński

Podobne gry
Wastelands





Test Drive (C64)
Developer: Accolade
Wydawca: Accolade
Rodzaj gry: Wyścigi
Rok wydania: 1987

Czy marzyłeś kiedyś o możliwości przejechania się takimi samochodami jak Chevrolet Corvette, Porsche 911 Turbo, czy Lotus Esprit Turbo? No jasne, kto w końcu nie marzył. Dzięki Accolade takie marzenia stały się rzeczywistością (przynajmniej wirtualną). Gra została wydana dość dawno, bo w 1987 roku na komputery ośmiobitowe.



Fabuła przedstawia się następująco: dostałeś od dealera do wypróbowania jeden z kilku sportowych wozów. Aby wygrać nagrodę niespodziankę musisz przejechać pewną trasę. Po finezyjnym intro od razu przechodzisz do rzeczy, czyli do wyboru własnego wozu. A do dyspozycji oddano Ci: Chevroleta Corvette, Lamborgini Countach, Porsche 911 Turbo, Ferrari Testarossa oraz Lotusa Turbo Espirt. Każdy z samochodów jest ładnie opisany, a nawet narysowany. Po jego wyborze odjeżdżasz od dilera samochodów na przejażdżkę.
I tu pierwszy zonk. Trasa jest tylko jedna, ale za to podzielona na kilka odcinków (pięć dokładniej mówiąc). Fizyka gry nie jest powalająca. Mimo wrzucenia pierwszego biegu na wysokich obrotach, nie uświadczymy typowego buksowania kół. Nie ma możliwości wpadnięcia poślizg, czy nawet zawrócenia na trasie. Samochody prowadzi się bardzo podobnie. Prawdę mówiąc różnice są raczej kosmetyczne: ot prędkość maksymalna czy przyśpieszenie do 100 km/h nieco się różnią. No ale w końcu to dość pionierski tytuł, poza tym wyszedł na komputery, których demonami szybkości na pewno nazwać nie można. Zresztą fakt, że można wchodzić w ostre zakręty (i przeżyć) przy prędkościach rzędu 150 mil na godzinę, no cóż, sami chyba rozumiecie, że to najwierniejsze nie jest. Teoretycznie słyszymy nawet piszczenie opon przy takich manewrach, różnic w prowadzeniu nie ma. Z drugiej strony, twórcy pokusili się o zaimplementowanie ręcznej skrzyni biegów (i to nie typu hi-lo). Początkowo zmienianie biegów sprawia bardzo dużo problemów, ale po pewnym czasie można dojść do naprawdę wielkiej wprawy.
Nieco gorzej (a prawdę mówiąc sporo gorzej) ma się rzecz z płynnością gry. Niestety nie możemy rozkoszować się płynną animacją, przez co trudno czasami ocenić czy od samochodu jesteśmy wystarczająco daleko, czy zaliczymy efektowną stłuczkę. A o to ostatnie, niestety, jest bardzo prosto. Często będziemy musieli manewrować między dwoma samochodami, czy między samochodem a urwiskiem. W takich wypadkach o nieszczęście nietrudno.
Prócz ruchu i przeszkód terenowych, życie będzie uprzykrzać nam policja. Kiedy usłyszymy na antyradarze znajome pikanie, to znak że możemy przygotować się na spotkanie ze stróżami prawa. Możemy wtedy zareagować dwójnasób – zdejmujemy nogę z gazu (źle), albo wdeptujemy gaz do dechy (dobrze), żeby tylko kurz po nas został.
Pościg, niestety, nie jest zbyt pasjonujący, tzn. w niczym nie różni się od normalnej jazdy, prócz tego że przez jakiś czas musimy jechać maksymalnie szybko żeby policjanci pogodzili się z porażką (a może mają limit na benzynę?).
Jeżeli nie wytrzymamy presji i niebiescy (a właściwie biali, bo takim wozem się poruszają) nas wyprzedzą, dostaniemy mandat. A taki mandat jest równoważny z utratą życia, których nie masz nieskończonej ilości.
Sporą bolączką, poza kiepską animacją, jest mała różnorodność trasy. Brakuje jakiegoś urozmaicenia. Cały czas mamy tę górę po prawej i przepaść po lewej. Dobrze, że chociaż są jakieś zakręty. Oczywiście nie wymagam jakiś cudów, ale przecież zamiana góry i przepaści miejscami, czy jazda w kanionie chyba nie jest jakąś ekstrawagancką zachcianką, a komputer powinien się wyrabiać z przerobieniem tylu informacji.
Poza tym na trasie napotkamy ze trzy typy samochodów – ciężarowe, i dwa osobowe (jakiś garbus i coś niegarbusowatego), które występują w kilku różnych kolorach. Do wyglądu samych samochodów trudno mieć jakieś zastrzeżenia – są całkiem ładnie narysowane i wystarczająco dokładne. Nawet to, że zawsze widzimy je prosto z przodu, albo z tyłu (a nie pod kątem) nie przeszkadza tak bardzo.
Dziś grafika i animacja nie szokują (chyba, że w negatywnym znaczeniu tego słowa), ale pamiętam że gdy grałem w Test Drive'a kilkanaście lat temu, to gra robiła piorunujące wrażenie. Po prostu ósmy cud świata. Po pierwsze, mało która gra w tamtym okresie pozwalała na obserwowanie gry z wnętrza samochodu. Zazwyczaj zadowalano się albo widokiem z góry, albo widokiem zza wozu. A tu proszę... jest tapicerka, jest lusterko (w którym możemy np. obserwować zbliżającą się policję), widać kierownicę, zegary. Co więcej, wszystko się tu rusza: kierownica się wychyla w prawo i lewo, w zależności jak mocno skręcimy (szkoda, że nie jest to płynny skręt), wskazówki na szybkościomierzu i obrotomierzu się ruszają, widać jak zmieniają się biegi. Ba, to nawet nie wszystko... Każdy samochód ma unikatowy wygląd wnętrza, jak rozumiem (niestety na żywo nie siedziałem w żadnym z samochodów, którymi tu możemy jeździć) są one odzwierciedleniem oryginalnego wyglądu wnętrza. A przy zderzeniu obserwujemy na szybie wspaniałe pęknięcia. Po bokach widać kępki trawy, pachołki oraz znaki drogowe. Po prostu full wypas.
Trasa kluczy to w lewo to w prawo, a od czasu do czasu nawet znajdzie się jakaś nierówność. Samochody jeżdżą w obydwie strony w dość przyzwoitych odstępach czasu (może nawet ciut za często jak na takie odludzie). Całkiem przyzwoita jest również oprawa muzyczna.

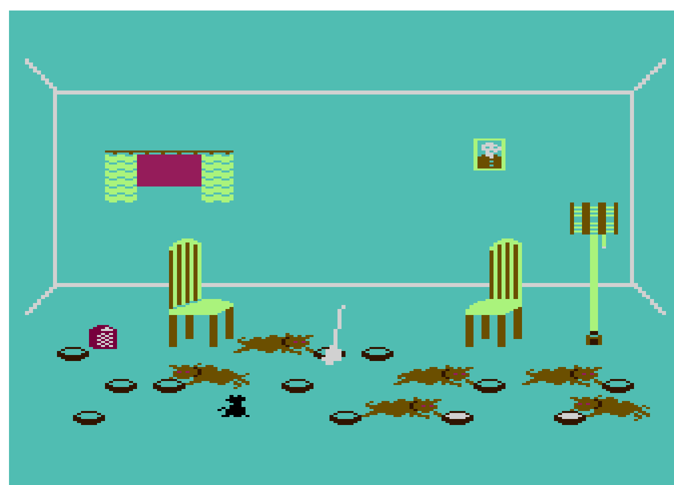
Dokończenie na stronie 16



Alley Cat (Atari XE)

Developer: Bill Williams
Wydawca: Synapse Software
Rodzaj gry: Zręcznościowa
Rok wydania: 1983

Jedna z bardziej znanych i lubianych gier na Atari xl/xe. Zadaniem gracza jest pomóc pewnemu kotu w podbiciu serca jego wybranki. Żeby to zrobić nasz kiciuś musi się popisać przed kotką jakimś wyczynem.
Sposobów na zwrócenie uwagi kiciusi jest bardzo dużo. Można wypić mleko ze wszystkich misek w domu pełnym psów, tak aby nie rozjuszyć żadnego z nich, można wyłapać wszystkie myszy w ogromnym serze (jest ich aż pięć), można wyjeść wszystkie rybki z akwarium (trzeba przy tym uważać na elektryczne węgorze). Można się też popisać niesamowitą zręcznością i pożreć niewinnego ptaszka (najpierw trzeba rozbić klatkę w której jest on uwięziony), można wyjeść wszystkie kwiatki leniwej gospodyni, której w domu zalęgły się pająki (ukąszenie kończy się śmiercią). Zadania te nie są łatwe, kiedy twoim tropem podąża burek, a gospodyni ma dużą miotłę i uczulenie na koty. Oczywiście oprócz tych dwojga są jeszcze węgorze, pająki i inne psy.
Do tego ludzie w domach to okropni bałaganiarze i co rusz pozbywają się jakiejś niepotrzebnej rzeczy wyrzucając ją po prostu przez okno. Nie jest zbyt miło dostać w głowę telefonem lub butem gdy już jakimś cudem uciekniesz burkowi i uda ci się wspiąć na płot dzięki okolicznym śmietnikom. Na domiar złego popisanie się przed wybranką nie wystarcza. Kicia jest łasa na prezenty i ma do tego pięciu silnych braci, którzy uważają że jest ona jeszcze za młoda na spotkania z obcym kotem, do tego jeszcze śmierdzącym nieświeżymi rybami i innym, nie wiadomo jakiego pochodzenia, paskudztwem.
No i jeszcze zapomniałbym o amorkach, które uważają ciebie za nieodpowiednią partię dla kotki i przeszkadzają ci jak mogą.
Na początku gry możemy też określić jak bardzo nasz podwładny cuchnie wyżej wymienionymi specyfikami, rzutuje to bardzo na stopień trudności gry. Przyczyna jest prosta. Najbardziej cuchnący - kot uliczny (alley cat) jest łatwiejszy do wytropienia przez burka, gospodynie mają większą motywację w wyrzuceniu śmierdziucha a bracia kotki tym bardziej uważają, że jest on nieodpowiednią partią dla siostrzyczki. Intensywność zapaszków zmieniamy poruszając joyem w lewo lub w prawo (po kolei są to Kitten, House cat, Tom cat, Alley cat), fajerem rozpoczynamy rozgrywkę.
Teraz widzimy naszego podopiecznego na samym dole ekranu a jeżeli wybraliśmy poziom Alley cat to możemy się od razu przekonać o zdolnościach traperskich burka.
Po pierwsze trzeba jakoś przedostać się przez płot. Nic prostszego, wystarczy trochę poskakać po śmietnikach. Ops, jakiś kot był w śmietniku i przypadkiem zrzucił nas prosto w łapy czającego się na dole burka. No nic, jedziemy od nowa, po chwili jesteśmy już na płocie, skaczemy na rozwieszone na sznurkach ubrania i ... lądujemy z rozbitą głową po spotkaniu z wyrzuconym właśnie z jednych z okien telefonem. Znowu wszystko od nowa, ciekawe co nas za chwile spotka. Hmm, kiedy gospodyni wyrzuca sprzęty z domu to zostawia przez chwilę otwarte okno, czemu by nie skorzystać i nie prześliznąć się. To mała próbka niebezpieczeństw które czyhają w grze. W mieszkaniach jest jeszcze więcej zabawy.



Gra jest bardzo dynamiczna, ciągle trzeba uważać żeby nie przesiadywać w jednym miejscu zbyt długo ponieważ zapoznamy się blisko z kłami burka lub trzonkiem od miotły. Grafika jest bardzo dobra jak na rok powstania gry (1983), oddaje dość dobrze klimat ulicy widziany oczami kota, jakieś bazgroły na płocie, telefony i buty w roli DFO (Dangerous Flying Objects), wszędzie walające się kości i ości.
Muzyka jednak pozostawia dużo do życzenia. Podczas obrazka tytułowego, możemy słyszeć dwukanałową melodyjkę, a w czasie gry jednokanałowy zestaw bliżej nieokreślonych dźwięków, ale da się ją wytrzymać.
Hmm, właśnie, jeżeli chodzi o same dźwięki w grze to są dobrze dobrane, co kompensuje słabą melodyjkę, wystarczy tylko posłuchać szczekania burka, miodzio.

Adept Zap



Dokończenie ze strony 15

Gra ma świetnie wpadający w ucho kawałek muzyczny, oraz całkiem niezgorsze odgłosy. Silnik warczy (niestety każdy samochód tak samo), tak że w zasadzie nie musimy patrzeć na zegary, żeby zorientować się że powinniśmy zmienić bieg na wyższy. Prócz tego, dźwięki są dość standardowe – pisk opon informuje, że możemy stracić przyczepność (choć nigdy do czegoś takiego nie doprowadziłem), pikanie antyradaru no i dźwięk kraksy. To w zasadzie wszystko.
Jaki jest Test Drive w roku 2003? Niestety nienajlepszy. W sumie grałoby się w niego naprawdę dobrze, gdyby tylko udało się grę uruchomić tak, by chodziła płynnie. Taki slideshow, który możemy w oryginale obserwować, niestety jest nie dla mnie.

Maciej Kaczyński

Podobne gry
Hard Drivin'
Test Drive 2: The Duel



Raptor: Call of the Shadows
Developer: Mountain King Studios
Wydawca: Apogee
Rodzaj gry: Zręcznościowa
Rok wydania: 1994

Gdyby tak zapytać się dość doświadczonego gracza o polecenie jakiejś dobrej strzelaniny na komputer PC, prawie na pewno padnie tytuł Raptor.
Wydany w 1994 roku produkt znanej niejednemu firmy Apogee do dnia dzisiejszego potrafi dostarczyć sporą dawkę rozrywki.



Jest to shooter typu „top-down” (scrolowany w górę ekran), czyli nie musimy rozglądać się dookoła gdyż wróg napiera na nas od frontu. Poruszamy się nowoczesnym myśliwcem (momentami aż za nowoczesnym) mając do wyboru przeróżnego rodzaju uzbrojenie jak np. rakiety, samonaprowadzający promień lasera czy potężne działka laserowe siejące spustoszenie w szeregach wroga. Kiedy poczujemy się osaczeni możemy skorzystać z ostatecznej broni - bomby niszczącej wszystko, co znajduje się w jej zasięgu.
W grze wprowadzono „wątek ekonomiczny”, bo za zabitych wrogów dostajemy fundusze pozwalające nam zakupić niezbędne wyposażenie samolotu.
Naszym zadaniem jest owocne wykonanie 27 misji podzielonych poszczególnymi sektorami, na których końcu czeka śmiertelnie niebezpieczny sprawca całego zamieszania.
Tak więc skoro wiemy, co nas czeka sprawdźmy czy będzie to przyjemnie spędzony czas, odpalamy grę wybieramy interesujący nas sektor i do boju. Początkowo nerwowo rozglądamy się za przeciwnikiem gdyż atakuje nas w małych ilościach, lecz wraz z liczbą przebytych mil coraz dotkliwiej odczuwamy na sobie napór przeciwnika.
Pasjonaci czynienia totalnej destrukcji będą czuli się jak w domu. Naszym pociskom nie oprą się napotkane na drodze budynki czy samochody, a czasu na ich zniszczenie będziemy mieli sporo, jako że tempo gry jest ciut za spokojne. Zdarza się, że z wytęsknieniem czekamy na nadlatujące wrogie pojazdy. Jest to jeden z dwóch podstawowych zarzutów, jakie kieruje w stronę gry, tym gorszym jest brak opcji gry w dwie osoby. Serce się kraje patrząc z wytęsknieniem i nadzieją w ekran oczekując pojawienia się skrzydłowego, tutaj panowie z Apogee dali ciała...
Na lekkie otarcie łez (choć już sąsiad stuka w sufit abym zakręcił wodę) autorzy udostępnili opcje zapisu gry oraz wycofania się z terenu działań. Opcje dość przydatne, choć nie rekompensujące wyżej wymienionych zarzutów.
Oprawa graficzna gry prezentuje się na dość dobrym poziomie. Wszystko działa w trybie VGA w palecie 256 kolorów. Wykonanie poszczególnych etapów trzyma wysoki poziom aczkolwiek momentami człowiek odczuwa pewien niedosyt spowodowany małą różnorodnością terenu.Szczególnie przypadł mi do gustu widok okolicy podczas nocnych misji.
Trzeba także wspomnieć o prostym acz przemyślanym i dopracowanym wyglądzie naszego pojazdu, strzelając przykładowo z laserów podczas skręcania samolot przechyla się zawężając tym samym pole rażenia.



Dźwięk również nie odstaje w tyle od reszty, wszelkiego rodzaju odgłosy walki wykonane są bardzo dobrze zaś w tle towarzyszy nam miła dla ucha muzyka.
Raptor a dokładniej Raptor: Call of the Shadows trwale zapisał się w historii pecetowych strzelanek, obok takich tytułów jak Raiden czy Tyrian jest pozycją obowiązkową. Jestem pewien, że przez kolejnych kilka lat świeżo upieczeni gracze komputerowi, chcący poznać rozwój tego typu gier sięgną po Raptora. Tej grze się to po prostu należy.

Dracon__

Tips

Jeżeli nie dajesz sobie rady, wystarczy stworzyć odpowiedni plik uruchamiający grę. Nazwij go np *rap.bat* i wpisz w nim następujące dwie linie:

set s_host=CASTLE
rap.exe

A będziesz mógł cieszyć się nieśmiertelnością i pełnym arsenałem



POKE PORADNIK

Wstęp

King's Quest jest dosyć trudną grą. Występuje kilka trudniejszych momentów, typu uciekanie przed olbrzymem, czy wspinaczka po fasoli, więc radzę często robić save'y. Komendy, które pisane są w kwadratowych nawiasach oznaczają, to co musimy wpisać na klawiaturze. Dodatkowo, w okrągłych nawiasach będę pisać, gdzie mamy iść. W przypadku konieczności przekroczenia rzeki, nie napiszę że trzeba pływać [SWIM], bo to wydaje mi się oczywiste. No nic...

... wyprawę czas zacząć ...

Grę zaczynasz przed zamkiem. Wejdź do niego [OPEN DOOR] i idź do końca korytarza, a później w lewo. Trafisz do sali tronowej. Stań przed tronem króla (tuż przed tym, gdzie zaczynają się schody) i pokłoń się [BOW TO KING], a następnie porozmawiaj z monarchą [TALK TO KING]. Wyjdź na zewnątrz zamku i idź. (W). Podejdź do kamienia i go odsuń [PUSH ROCK] i zajrzyj do środka [LOOK IN HOLE]. Wewnątrz znajduje się sztylet, który powinieneś zabrać [GET DAGGER]. (N). Musisz się wspiąć na drzewo [CLIMB TREE]. Tam przejdź do końca gałęzi i zabierz jajko [GET EGG]. Zejdź na ziemię.

... po magiczne lusterko ...

(W, W) podejdź do studni i odetnij wiaderko sztyletem [CUT ROPE]. Podejdź do kołowrotka i opuść linę na dół [LOWER THE ROPE]. Teraz zjedź na dół na linie [CLIMB DOWN ROPE]. Kiedy wpadniesz do wody zanurkuj [DIVE] i pamiętaj żeby trzymać się lewej strony studni. Wyjdziesz do tajnego pomieszczenia. Gdy zbliżysz się do smoka, wylej na niego wodę z kubła [THROW WATER]. Smok ucieknie, a ty będziesz mógł zabrać magiczne lustro, leżące w rogu. Wejdź jeszcze w prawo i napełnij z powrotem wiadro.

... po złoto ...

Wyjdź przez otwarte przejście. Następnie idź (W, S, S). Dojdziesz do pnia drzewa. Zajrzyj do niego [LOOK IN STUMP], a znajdziesz tam sakiewkę. Weź ją [TAKE POUCH] i obejrzyj jej zawartość [LOOK POUCH]. Idź dalej w drogę (W, N, N, W). Zabierz czterolistną kończynę [TAKE CLOVER]. Idź na południe, a pojawi się wróżka, która rzuci na ciebie ochronny czar (gdyby się nie pojawiła, to wyjdź z ekranu i wróć, i tak do skutku). Idź na zachód. Z ogrodu zabierz marchewkę [TAKE CARROT]. Ruszaj w drogę (N, N, W) i weź czarkę [GET BOWL]. Zobacz co na niej napisano [READ BOWL]. Idź na zachód i weź orzecha włoskiego [GET WALNUT]. Rozłup go [OPEN WALNUT], a w środku znajdziesz... samorodek złota.

... po flet ...

Po raz kolejny ruszasz w drogę (N, E) i zabierz trochę żwiru. (N, W, W, W) i wejdź do chatki. Daj gospodarzowi naczynie [GIVE BOWL]. Wypowiedz magiczne słowo [FILL], a dostaniesz flet. Zabierz go [GET FIDDLE] i wyjdź z domu.

... po ser ...

Idź dwa razy na południe, a staniesz przed domem z piernika. Zjedz go [EAT HOUSE]. Jeżeli nie usłyszysz żadnego głosu w środku, możesz wejść do środka [OPEN DOOR]. Jeżeli jednak usłyszysz, że Baba Jaga jest w środku, musisz wyjść z ekranu i ponownie wejść (ja musiałem tam zrobić kilkanaście razy). Wewnątrz, wejdź do drugiego pomieszczenia i poczekaj na Babę Jagę. Kiedy wiedźma nachyli się nad kotłem, zakradnij się za nią i wepchnij ja do środka [PUSH WITCH]. Otwórz szafkę [OPEN CABINET] i zabierz z wnętrza kawałek sera [TAKE CHEESE]. W sypialni zabierz kartkę ze stolika [GET NOTE], a następnie ją przeczytaj [READ NOTE]. Wyjdź z domku z piernika.

... do gnoma ...

Idź do kozy (W, S, S). Otwórz zagrodę [OPEN GATE], podejdź do zwierzęcia i pokaż jej marchewkę [SHOW CARROT]. Od tego momentu koza będzie za tobą chodziła. Idź na południe (S, S, S, W), a dojdziesz do mostu. Koza ubodzie trolla zagradzającego drogę, a później sobie pójdzie. Nie szkodzi, swoje zadanie wykonała. Idź na zachód, spotkasz gnoma. Zapyta cię o swoje imię. I teraz masz dwa rozwiązania:

... przez fasolę lub ...

Odpowiedz [IFNKOVHGROGHPRM], a gnom zostawi nasiona fasoli. Znajdź odpowiednie miejsce (E, E) i zasadź nasiona [PLANT BEANS] – wyrośnie ogromna fasola, sięgająca chmur. Pamiętasz bajkę? Zacznij wspinać się po „drzewie" [CLIMB BEANSTALK] i kiedy dojdziesz na górę idź (E, S, E, E). Pomiń następny akapit

... przez tajemne drzwi ...

Trzykrotnie odpowiedz IFNKVOHGROGHPRM (zauważ drobną różnicę). Gnom co prawda powie, że się pomyliłeś, ale zostawi ci na pocieszenie klucz. Weź go [TAKE KEY]. Odnajdź teraz drzwi, które możesz tym kluczem otworzyć. Idź (S, W, W, W, S) i powinieneś trafić do podnóża góry. Są tam też drzwi. Otwórz je kluczem [UNLOCK DOOR WITH KEY][OPEN DOOR] i wejdź do środka. Wejdź po schodach na samą górę (musisz uważać, bo spaść jest bardzo łatwo). Idź na południe.

... po skrzynię ...

Podejdź do drzewa, w którym jest dziupla. Zajrzyj do środka [LOOK HOLE]. Jest tam proca zamachowa. Zabierz ją [TAKE SLING] i idź na zachód (W, W), a później na północ. Podejdź do górnej części ekranu i idź na wschód. Teraz czeka cię trochę nudne zajęcie – musisz tak długo uciekać przed olbrzymem, aż ten się zmęczy i uśnie. Najlepiej wykorzystać do tego celu drzewo, stojące na środku ekranu. Wtedy możesz podejść do niego i zabrać magiczną skrzynię [GET CHEST]. Idź na wschód i zejdź po schodach na dół.

Dokończenie na stronie 20



POKE PORADNIK

- Otwórz zegar i wejdź do środka

[Bernard]
- Weź plany z tablicy po prawej stronie

[Hoagie]
- Podejdź do hotelu i weź list ze skrzynki
- Przekaż ten list Bernardowi

[Bernard]
- Wyjdź na górę i weź ulotkę (tę o odkurzaczach) i tabliczkę „Help Wanted"
- Idź do kuchni i weź dwa dzbanki kawy oraz widelec
- Idź do pralni (w prawo) i weź lejek
- Pójdź do biura profesora i z biurka weź wybielacz
- Pójdź na pierwsze piętro i otwórz środkowe drzwi. Daj niedoszłemu samobójcy list
- Z pokoju weź pistolet i sympatyczny atrament (ze stolika przy drzwiach)
- Wejdź do prawych drzwi i po rozmowie z Zielonym popchnij kolumnę, włącz Stereo (później wyłącz) i weź kasetę wideo
- Idź wyżej i wejdź do prawego pokoju. Zabierz Edowi chomika i użyj atramentu sympatycznego na klaserze ze znaczkami
- Weź leżący znaczek i oddaj klaser Edowi
- Wróć do głównego Hallu i weź sztuczne wymiociny.
- Przez komin dostań się na dach i weź część kołowrotka
- Wróć na dół i podmień pistolety. Następnie poproś o cygaro
- Otwórz kratownicę i zapędź tam sztuczną szczękę (którą później weź)
- Wróć na pierwsze piętro i wejdź do pierwszych drzwi.
- Zamknij je, weź klucze i wyjdź na dwór
- Daj klucze złodziejowi i łomem podważ gumę do żucia w Hallu
- Przeżuj gumę i weź 25c z automatu.
- Wróć do pokoju ze śpiochem i wrzuć dwie monety do automatu obok łóżka
- Weź sweter
- Włącz, a później wyłącz telewizor
- Przekaż Hoagiemu tabliczkę Help Wanted, ulotkę, sztuczną szczękę, książkę, cygaro, znaczek i pistolet

[Hoagie]
- Idź do laboratorium i pokaż profesorowi plany oraz tabliczkę
- Weź fartuch i młotek dla mańkutów
- Pójdź do pierwszego pokoju na pierwszym piętrze i rozwal nieco łóżko
- Pociągnij za sznur. Kiedy wejdzie pokojówka wyjdź na zewnątrz i z wózka
- Weź mydło
- Wejdź do środkowego pokoju i weź wino
- Wejdź na wyższe piętro i przeczytaj książkę koniowi. Kiedy zaśnie zabierz sztuczną szczękę
- Wejdź do pokoju po lewej i gdy nadaży się okazja podmień młotki
- Wejdź na strych i sprawdź obydwa materace. Następnie podmień je
- Wtedy usiądź na tym skrzypiącym, a gdy kot odejdzie od myszy, zabierz ją
- Weź przy okazji czerwoną farbę
- Wrzuć do skrzynki z pomysłami ulotkę o konieczności posiadania odkurzaczy
- Z pralni weź wiadro i szczotkę (jest w szafce)
- Z kuchni weź spagetti i olej. Napełnij też wiadro wodą
- Wyjdź na zewnątrz i podejdź do budek
- Pomaluj farbą drzewko
- Porozmawiaj z Geogrem i nakłoń go do ścięcia drzewa
- Dodaj mydło do wiadra z wodą i umyj powóz
- Wróć do pomieszczenia z prezydentami i daj wino Tomowi

[Laverane]
- Powiedz, że musisz do lekarza
- Weź „plany" macki i daj się złapać
- Powiedz, że musisz do toalety
- Plany przekaż Hoagiemu, a skalpel Bernardowi

[Bernard]
- Przkeaż Lawrance kawałek kołowrotka

[Hoagie]
- Podłóż plany macki do środkowego pokoju na pierwszym piętrze

[Laverane]
- Daj się złapać
- Ponownie poproś o wizytę z lekarzem. Kiedy zostaniesz sam wyjdź na zewnątrz i kominkiem dostań się na górę
- Dzięki kołowrotkowi zdobądź przebranie macki, w które masz się przebrać
- Zejdź kominkiem i porozmawiaj z macką

[Bernard]
- Wrzuć chomika do zamrażarki, a łomem rozwal maszynę z cukierkami
- Weź wszystkie pieniądze
- Wróć do pralni, włóż sweter do pralki, którą zasil drobnymi
- Użyj skalpela na Klownie i weź aparat
- Przekaż Laverane widelec, wybielacz, sztuczne wymioty i aparat

[Hoagie]
- Przekaż Laverane otwieracz, końską szczękę, mysz oraz spagetti

[Laverane]
- Otwórz kapsułę czasu otwieraczem (na pierwszym piętrze)
- Weź chomika z zamrażarki
- Nałóż rolki mumii i popchnij ją. Weź też przedłużacz
- Daj mumi tabliczkę
- Pójdź na samą górę i przystruj mumię spagetti, aparatem i końską szczęką
- Widelcem wyprofiluj fryzurę, a rywalce z lewej podrzuć sztuczne wymioty

- Idź porozmawiać z sędziami i poproś o przeprowadzenie wszystkich konkursów
- Wyjdź na zewnątrz i wybielaczem pomaluj ogrodzenie (tam gdzie był kot)
- Za pomocą myszy przekonaj kota, żeby zszedł z dachu
- Podejdź do budek i podłącz przedłużacz do budki, a później włóż
- przedłużacz do okna
- Idź do więzienia i daj strażnikowi zaproszenie do restauracji
- Wyłącz ogrodzenie i pokaż więźniom „skunksa”
- Włóż chomika do mikrofalówki (NIGDY NIE PRÓBUJ TEGO W RZECZYWISTOŚCI TO SĄ ZAWODOWCY), a z pralki weź sweterek, którym opatul gryzonia
- Wejdź do zegara i podłącz generator z kablem
- Zmuś chomika do pracy w generatorze
- Odkurzaczem wyssij chomika z dziury i ponownie umieść go w generatorze
- Przekaż kwas winny Hoagiemu

[Hoagie]
- Poczęstuj Georga cygarem, a następnie daj mu sztuczną szczękę
- Weź dywanik i dostań się na dach
- Połóż dywanik na kominku i wróć do pokoju z prezydentami
- Weź złote pióro i idź do laboratorium
- Daj pióro, olej i kwas profesorowi i weź baterię
- Idź do pokoju Bena i daj mu fartuch
- Kiedy tylko dostaniesz latawiec podłącz do niego baterię, a kiedy Ben krzyknie „już”, puść latawiec
- Weź naładowaną baterię i podłącz ją do kabla zasilającego budkę
- Przekaż Bernardowi czerwoną farbę

[Bernard]
- Idź na drugie piętro i wejdź do pokoju z lewej. Kopnij krzesło Edny, a później włóż kasetę do wideo
- Pójdź do laboratorium i poczęstuj profesora kawą bezkofeinową
- Kiedy zostaniesz sam, szybko idź do pomieszczenia kontrolnego i zobacz co się dzieje na monitorach. Włącz nagrywanie
- Przewiń kasetę do początku, przełącz prędkość odtwarzania [EP] i obejrzyj film
- Idź do biura profesora i otwórz sejf
- Przez kominek dostań się na górę i wejdź przez okno do pomieszczenia
- Rozwiąż profesora i wyjdź na zewnątrz
- Przerzuć linę przez blok i wróć przez kominek na dwór
- Przywiąż linę do mumii, którą przy okazji pomaluj na czerwono
- Wróć na górę i pociągnij za sznur
- Wróć na górę i wejdź do pomieszczenia
- Podmień mumię z profesorem i wyjdź na zewnątrz
- Pociągnij za sznur
- Wetknij profesorowi lejek i poczęstuj go kawą
- Podaj profesorowi kontrakt do podpisania [kwestia 4, a później dowolna]
- Przekaż kontrakt Hoagiemu

[Hoagie]
- Przyklej znaczek i wyślij podpisany kontrakt

[Bernard]
- Idź do biura i weź książeczkę czekową
- Korzystając z telefonu zamów diament
- Wyjdź na zewnątrz i weź diament
- Idźcie do środkowego pokoju [póki jesteście zmniejszeni]
- W pokoju przejdźcie mysią dziurą do pokoju Zielonego, skąd weźcie kulę do kręgli
- Pójdźcie do laboratorium i pozbądźcie się kulą macek
- Teraz pozostaje ci przekonać Purpurowego, że tak naprawdę to nienawidzi wyłącznie profesora Edisona

Maciej Kaczyński





Dokończenie ze strony 18

... przez drugą stronę ...

Idź na wschód i poczekaj na elfa. Porozmawiaj z nim [TALK ELF]. Dostaniesz pierścień, który jednorazowo może uczynić cię niewidzialnym. Ruszaj w drogę (N, E, E, S, E, E). Stań obok kamienia i poczekaj na ptaszysko, które lata to tu, to tam. Kiedy znajdzie się nad tobą, podskocz [JUMP]. Ptaszysko cię złapie i zabierze do wcześniej niedostępnej lokacji. Pójdź na zachód i zabierz grzybka [TAKE MUSHROOM]. Wróć na wschód i podejdź do dziury w ziemi. Spadnij do niej [FALL IN HOLE].

... przez podziemia ...

Znalazłeś się w podziemnym królestwie. Idź na południe i na zachód. Podejdź do szczura i daj mu ser zabrany od Baby Jagi [GIVE CHEESE TO RAT]. Otwórz drzwi i przejdź do następnego pomieszczenia. Skrzatom zagraj na flecie i pójdź na południe. Tam królowi skrzatów wypadnie berło. Zabierz je [GET SCEPTRE]. Możesz też się mu przyjrzeć [LOOK SCEPTRE]. Obok tronu znajdziesz również dawno zrabowaną królowi Edwardowi magiczną tarczę. Oczywiście weź ją ze sobą [TAKE SHIELD]. Pójdź na zachód. Staniesz przed nie lada wyzwaniem. Musisz zmieścić się w małej dziurce. Pamiętasz Alicję po drugiej stronie lustra? Wcinaj grzybka [EAT MUSHROOM] i idź dalej.

... po koronę ...

Idź na wschód, północ, północ, wschód. Otwórz drzwi [OPEN DOOR] i idź przed oblicze króla. Stań przed tronem i pokłoń się królowi [BOW TO KING].

Maciej Kaczyński

International Karate Advanced (GBA)
Developer: Studio 3
Wydawca: Studio 3
Rodzaj gry: Bijatyka
Rok wydania: 2001

Studio 3 to prawdziwi weterani na arenie gier komputerowych. Starsi gracze pamiętają zapewne International Karate (World Karate Championship) czy serię Last Ninja. Teraz już, niestety, ograniczają się do odcinania kuponów od swoich dokonań. Najpierw zaatakowali IK 2000 na Gameboy Color, a rok później International Karate Advanced dla GBA.



O ile 8io bitowy remake bazował na zwykłym IK, to wersja Advanced jest odpowiednikiem IK+.
Podobnie jak w „+" doszedł trzeci zawodnik, przystosowano także sterowanie do możliwości konsoli. Przyciski A i B odpowiadają za uderzenia ręką i nogą, a L i R za obracanie się postaci w lewo bądź prawo.



To, co wyróżnia serię IKA od większości innych bijatyk, to bardzo klarowny system walki. Ciosy wyprowadza się bardzo prosto (choć przy wyrobionym D-Padzie mogą być problemy z ukosami). Nie uświadczymy żadnych super-mega-hiper-ciosów. Wszystko jest realne: kopnięcie z wyskoku, podcięcie, kilka uderzeń ręką i nogą, uderzenie z główki. To wszystko. Niestety, takie postawienie sprawy ma jedną podstawową wadę – jest mało widowiskowe. Pewnie, 3 osoby na ekranie – każdy przeciw każdemu, zapowiada się ciekawie. Jednak akcji brakuje nieco dynamizmu, typowego np. dla gier Capcomu.

Po udanym ciosie przeciwnik pada na zbyt długo. Oczywiście uderzenie w głowę z wyskoku powinno spacyfikować zawodnika na kilka sekund. Ale inne uderzenia powinny mieć mniejszą siłę. Dlatego też ukończenie walki przed upływem 30 sekund może być trudne. W ogóle nie możemy sobie pozwolić na chwilę spokoju, cały czas trzeba atakować, bo przegrać przez przypadek, w sumie nie jest trudno.
Podobnie jak w wersji GBC wybieramy sobie jednego z przygotowanych zawodników i jeździmy po świecie walcząc z lokalnymi karatekami. Walki są toczone na tle krajobrazów i budowli kojarzących się z danym państwem i tak w USA walczymy na tle Statui Wolności (oraz wierz WTC), w Egipcie są to piramidy, a w Paryżu Łuk Triumfalny oraz Wieża Eiffela.



Wygląd tła, jak i samych zawodników jest w porządku, choć bez jakiś ekstrawagancji. Widać, że autorom zależało na utrzymaniu klimatu oryginału (no może z wyjątkiem humorystycznie przedstawionych postaci jak Ivan czy Hotdog). Niestety wiąże się to z ograniczeniem kręgu odbiorców. Oczywiście gra jest bardzo przyjazna nawet dla świeżych graczy. Po pierwsze nie musimy zapamiętywać setek kombinacji, które spowodują jakiś efekt. Poza tym, możemy odpalić tryb treningu, w którym zawsze możemy się doszkolić. Niestety wiąże się to też z faktem, że szybko osiągamy pełne możliwości, i szybciej możemy się grą znudzić. A to, że twórcy zapomnieli zaimplementować tryb dla dwóch graczy, jeszcze bardziej zmniejsza żywotność IKA.
Prócz braku trybu dla dwóch graczy, International Karate Advanced ma jeszcze jeden poważny błąd – brak save'a. Po co komu High Score, skoro wyniki zostaną zresetowane, po wyłączeniu zasilania? No i ten potworny system kodów, które musimy wklepywać kiedy chcemy zacząć grę od ostatnio pokonanego przeciwnika. Masakra.
Podsumowując, IKA nie jest złą grą. Po prostu twórcy za wszelką cenę chcieli pozostać wierni gry sprzed 10 lat, a to niezbyt dobrze wpłynęło na „przebojowość" gry. Twórcy niezbyt wykorzystali możliwości konsoli, chyba zbyt mocno stawiając na sympatię graczy. Jeżeli jednak znacie i kochacie IK+, to wersja Advanced powinna wam przypaść do gustu.

Maciej Kaczyński



Mortal Kombat Advance (GBA)
Developer: Virtualcraft
Wydawca: Midway
Rodzaj gry: Bijatyka
Rok wydania: 2001

Jak zwykle nic nie zapowiadało porażki. Mortal Kombat Advance bazuje na Ultimate Mortal Kombat 3 (czyli dość rozbudowanej wersji gry), a dokładniej na jej wersji na SNESa. To jeszcze nie tragedia – co prawda wersja SNES jako jedyna, była pozbawiona krwi, ale obydwie konsole mają podobną moc i przy odrobinie chęci, dałby się stworzyć coś naprawdę dobrego.
Graficznie na pewno gra nie powala. Ilość i dobór kolorów tła jest dość przeciętna. Tło jest jednopłaszczyznowe, brakuje też jakiś żywszych elementów (np. ognia, dymu czy czegokolwiek innego, co nieco urozmaiciłoby plansze). Na równie słabym, a może i słabszym poziomie stoi wygląd samych postaci. Niby jest ich dużo, bo 23 (plus coś ukrytego). Trochę szkoda, że w wersji GBA zabrakło w podstawowym składzie postaci, które znamy od pierwszej odsłony – Raydena czy Johnego Cage'a, a jednocześnie pozostawiono takie osoby jak Stryker czy Nightwolf. Kto w ogóle nimi grał?
Wojownicy mają dość dziwne proporcje. Są ciut zbyt chudzi w stosunku do swojego wzrostu, poza tym są nieco pikselowaci. Na moje oko, to wina nieudolnej zmiany sprite'ów z wersji SNES na wersję GBA. A przecież można było to rozwiązać bez zmiany proporcji, np. wprowadzając scrolling nie tylko w poziomie, ale i w pionie.



Ba, to jeszcze małe piwo w porównaniu z tym, co wysmażyli spece od animacji. Równie złej nie widziałem w żadnej bijatyce od dawna, bardzo dawna. Ilość klatek postaci pozostawia wiele do życzenia – często ciosy są urywane, co nie wpływa na pozytywną ocenę tytułu. Ale to jeszcze dałoby się przeżyć, gdyby nie... fatalny engine gry.
Istotą każdej bijatyki oczywiście jest jak najszybsze i jak najbardziej efektowne natrzaskanie przeciwnika po pysku. Służą temu rozbudowana gama uderzeń zwykłych, specjalnych oraz combosów. Dla gawiedzi Mortal Kombat oferował także atrakcję w dobijaniu przeciwnika – fatality, friendship, anima-lity i babylity.
Tyle teoria, teraz praktyka. Ciosów każdego rodzaju w grze jest sporo. Co prawda z 6-cio przyciskowego systemu, trzeba było ograniczyć się do 4 przycisków, ale zrobiono to dość bezbo-leśnie. Bez problemu możemy wykonać większość ciosów specjalnych dla każdej postaci. Są jednak takie, które za Chiny ludowe wyjść nie chciały. A to tylko początek problemów. Zdarzały się sytuacje, że wszystkie pociski (np. lina Scorpiona, czy fireball Liu Kanga) po prostu przelatywały przez przeciwnika (albo nastąpiła jedna z sytuacji, o której napiszę za moment, kiedy przejdę do AI).

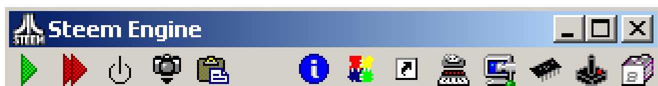


Dość osobliwy jest również system combo. Bo (tu znów posłużę się teorią) combo to taka kombinacja ciosów, która o ile pierwszy cios będzie celny, jest nie do zablokowania. Niestety, w MKA częstym widokiem było 4 hit – 2 damage. Więc, albo wyprowadzałem ciosy o sile splunięcia, albo ktoś oszukuje i blokuje coś, czego blokować nie powinien. No chyba, że za combo jest traktowane coś, co nim nie jest. A to w Mortal Kombat Advance nie jest niemożliwe.
Bardzo trudno (żeby powiedzieć niesamowicie trudno) wyko-nuje się także fatality. Zazwyczaj trzeba stanąć w odpowied-niej odległości od kołyszącego się przeciwnika i wykonać odpo-wiednią kombinację. Jednak ze względu na dość dziwne pro-porcje, ciężko wycelować.
I na koniec muszę jeszcze zbesztać chory poziom trudności gry. Nawet na najłatwiejszych ustawieniach, pokonanie pierwszego przeciwnika jest dość trudne. A na ustawieniach, przy których gra się włącza, niemal niemożliwe. Pewnie sporo „zawdzięczamy" systemowi walki, ale AI też ma w tym swój udział. Wymierzone co do ułamka sekundy ukucnięcia czy bloki nie będą rzadkością. Zdumiewające, ale pokonanie Mortaro było łatwiejsze niż wcześniejsze pojedynki.
W sumie jedno, do czego w Mortal Kombat Advance nie można się przyczepić, to muzyka. Jest naprawdę niezła i doskonale wykorzystuje możliwości konsoli.
Nie sądzę, żeby gra we dwie osoby uratowała tę grę. Z drugiej strony nie będziecie walczyć z superwytrenowanym przeciwnikiem. Szkoda, że za taki eksperyment trzeba zapłacić ponad 300 złotych.
Nie bójmy się powiedzieć – Mortal Kombat Advance jest grą złą, pełną podstawowych błędów i niedoróbek. Nigdy nie powinna zostać wypuszczona na rynek. A szkoda, mogło być tak pięknie.

Maciej Kaczyński

Emulujemy Atari ST - Steem

Wraz ze wzrostem liczby użytkowników Internetu powiększa się liczba i prędkość w wypuszczaniu na światło dzienne coraz to lepszych emulatorów wszelakich platform.
Także Atari ST doczekało się kilku ciekawych programów, z których najbardziej znane to: PaCifiST, SainT oraz Steem. Postaram się w miarę jasno przedstawić podstawowy opis instalacji i uruchomienia ostatniego z nich, czyli Steem'a, który jest moim faworytem.
Pierwsze kroki kierujemy na oficjalną stronę emulatora znajdującą się pod adresem *http://www.blimey.strayduck.com* skąd pobieramy najnowszą wersje programu (oczywiście pod system operacyjny Windows gdyż taką tutaj opisuje). Kolejnymi plikami niezbędnymi do dalszego działania są pliki TOS zawierające system operacyjny komputera ST (np. TOS 1.02 i 2.06). Warto jednak rozejrzeć się za innymi jego wersjami gdyż często właśnie od niego będzie zależało odpalenie danej gierki. Na stronie dostępne jest również polskie tłumaczenie do emulatora, aczkolwiek jest ono niekompletne i swój opis będę opierał na wersji angielskiej.
Kiedy mamy już co trzeba kopiujemy wszystko do katalogu np. c:\emulatory\Steem nie zapominając o umieszczeniu w nim plików TOS oraz jeśli mamy ochotę polskich plików językowych. Podczas pierwszego uruchomienia plikiem Steem.exe pojawia się kreator, w którym możemy sobie ustalić bezpośredni skrót do programu i wskazać emulatorowi wybrany przez nas plik TOS. Kolejne etapy konfiguracji możemy pominąć odpowiadając przecząco, jako że nie będą nam one do grania potrzebne.
Jeśli dobrze trafialiśmy w klawisze powinno pojawić się okno główne emulatora, które tylko czeka na uruchomienie.



Zanim zaczniemy cokolwiek na nim odpalać przyjrzyjmy się dostępnym opcją znajdującym się na górnej belce.

Począwszy od lewej strony mamy dostępne klawisze:

- Startu i Stopu działania emulatora
- Przyspieszenia pracy emulatora, przydatnego podczas ładowania gier itp.
- Klawisz resetu o podwójnym działaniu. Lewy klawisz myszy odpowiada chwilowemu wyłączeniu komputera (tzw. „zimny reset") natomiast prawy klawisz myszy to „gorący reset" czyli odpowiednik przycisku reset na obudowie PC
- Zapisywanie i odczytywanie stanu pamięci (dla graczy chyba nieprzydatne)
- Wklejenie tekstu ze schowka
- Informacje o autorach programu, pomoc oraz Linki do wielu ciekawych stron dotyczących Atari ST i nie tylko
- Zakładka z patchami dzięki którym mamy szanse uruchomić programy, z którymi są jakieś problemy
- Skróty klawiszowe dowolnie definiowalne
- Konfiguracja urządzeń zewnętrznych takich jak np. port MIDI który zostaje podczepiony pod port znajdujący się w pececie
- Najważniejsze opcje dotyczące konfiguracji emulatora (prędkość procesora, dźwięk, grafika, jasność i kontrast, tryb pełnoekranowy emulatora, MIDI, opcje autostartu emulatora, automatyczna aktualizacja poprzez Internet, skojarzenie plików ST z emulatorem)
- Konfiguracja ilości pamięci jaka ma być obsługiwana oraz rodzaj systemu operacyjnego czyli TOSu
- Zakładka z kontrolerami gdzie wedle własnego upodobania przyporządkujemy sobie poszczególne klawisze emulujące joystick
- Menadżer dyskowy, w którym to ręcznie (przez przeciągnięcie) zarządzamy napędami i obrazami dyskietek jakie się w nich znajdują

Teoretycznie już na standardowych ustawieniach (oprócz ustawienia joysticka) można rozpocząć uruchamianie gierek, lecz dość szybko napotkamy na pierwsze kłopoty ze stabilnością emulatora czy danej gry.
Takim sygnałem stwierdzającym, iż coś dzieje się nie po naszej myśli są pojawiające się czarne bomby (spokojnie rozbrojone). Jeśli mamy problem z odpaleniem jakiegoś tytułu trzeba będzie zaznajomić się bliżej z oferowanymi nam przez emulator opcjami. Warto kombinować z różnymi wersjami TOSa oraz ilością pamięci, którą to najbezpieczniej mieć ustawioną na 1MB. Prędkość zegara także potrafi sporo namieszać, więc pamiętajmy o przywróceniu jej nominalnych wartości, jakimi jest 8 MHz.
Ciekawie natomiast przedstawiają się opcje dźwięku, w których to możemy sobie ustalić następujące sposoby odgrywania dźwięku:

- Sound Chip Sound czyli emulator próbuje naśladować oryginalną Stekowską Yamahe
- Emulator Sound gdzie emulator emuluje dźwięk korzystając ze swoich algorytmów
- Sharp STFM Samples, z którego raczej nie będziemy korzystali gdyż służy wyłącznie do odtwarzania sampli
- None (Mute) czyli wyłączenie emulacji dźwięku

Ponadto mamy możliwość ustawienia próbkowania dźwięku (im wyżej tym lepiej) oraz jego głośności, pozostałe suwaki raczej pomijamy, jeśli wszystko gra jak trzeba.
Naprawdę warto trochę pobawić się powyższymi opcjami i dobrać sobie zadowalające nas ustawienie, sam czasem (jeśli dość dobrze pamiętam jak dana gra brzmiała na ST) kombinuje, gdy mi cos nie pasuje. Ciekawostką jest możliwość zgrywania dźwięku do formatu *.wav.
Jeśli dysponujemy nie najszybszym komputerem warto zajrzeć do zakładki Display gdzie wedle własnego życzenia nakazujemy emulatorowi pomijanie poszczególnych klatek animacji, co powinno choć trochę umilić zabawę (standardowo opcja ustawiona jest na AUTO).
To tyle, jeśli chodzi o podstawowe punkty zaczepienia w chwilach załamania, teraz postaram się na przykładzie dowolnej gry pokazać emulator w akcji.
W celu zdobycia interesującego nas tytułu udajemy się (przykładowo) na stronę *http://www.atari.st* gdzie wyszukujemy plik z grą. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby skorzystać z innych stron, do których linki znajdują się w zakładce „Informacje o programie".
Po ściągnięciu na dysk obrazu dyskietki (w moim przypadku była to gra Pang), mamy trzy możliwości uruchomienia gry.
Pierwszym jest skorzystanie z „Menadżera dyskowego" montując ręcznie dyskietkę (przenosimy wtedy plik z grą na symbol stacji A po czym restartujemy emulator.

Dokończenie na stronie 24

Emulujemy Atari ST - Steem

Dokończenie ze strony 23

Drugim i nieco wygodniejszym sposobem jest po prostu przeciągnięcie obrazu z grą na okno emulatora, który to automatycznie się zrestartuje i uruchomi z dyskietki. Trzecia możliwość to po prostu skojarzenie plików ST z emulatorem, odpowiednie opcje znajdują się w głównym panelu konfiguracji emulatora (dokładniej ostatnia zakładka).
Program bezproblemowo radzi sobie z plikami *.zip, co pozwala znacząco zmniejszyć zajmowane miejsce na dysku, zwłaszcza przy większych kolekcjach, pamiętajmy jednak, że w tym wypadku lepiej sprawdzą się dwa pierwsze sposoby odpalania gier.
Kiedy odpalimy emulator i chcemy zmienić na przykład opcje dźwięku nie musimy włączać go od nowa, wystarczy nacisnąć klawisz Pause na klawiaturze i przejść do belki konfiguracyjnej emulatora.
Jasnym jest jak ciemna piwnica to, iż emulator zawiera więcej ciekawych opcji jednak przydadzą się one dla bardziej ciekawskich osób chcących przykładowo podmontować sobie dysk twardy. Nam graczom pozostaje tylko czekać na coraz to lepsze wersje Steem'a katując jego aktualna wersje.

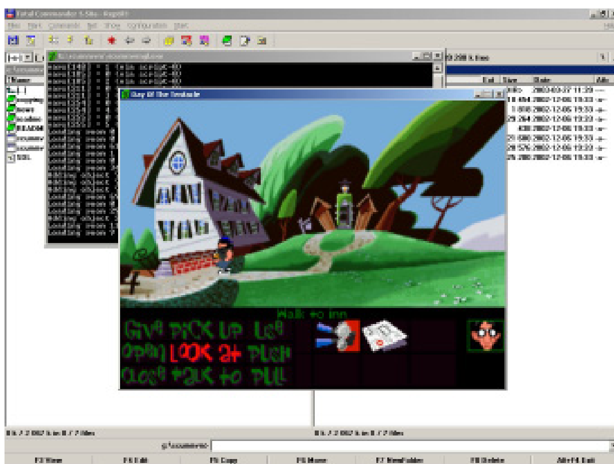
Dracon__

Achoj przygodo! ScummVM

Chyba nie ma takiego gracza, który nie zna wspaniałych przygodówek firmy Lucas Arts – *Secret of the Monkey Island*, *Loom*, *Full Throttle* czy paru innych. Prawdę każda kolejna gra przygodowa tej firmy okazywała się hitem. Mimo, że od ich powstania często minęło już 10 lat (albo więcej), wiele osób wciąż do nich wraca. Szkopuł w tym, że dzisiejszy sprzęt i systemy operacyjne nie są w pełni kompatybilne z tymi, z początku lat 90. A ponieważ LucasArts niezbyt kwapi się do przygotowania odpowiednich poprawek do gier, sprawę w swoje ręce wzięli wierni fani. I tak właśnie powstał ScummVM.

Czym jest ScummVM?

ScummVM to w dużym skrócie mówiąc wirtualna maszyna (interpreter) dla gier opartych o SCUMM, czyli właśnie przygodówek Lucas Arts. Dzięki temu programowi, każdy może uruchomić takiego Diga (który jest programem dosowym) pod Windowsem XP (czy Linuxem, czy nawet na Sega Dreamcast), z dźwiękiem i z „polepszoną" grafiką.
Ale, ale. Niestety sam SCUMM i sposób pisania gier zmieniał się przez lata. W momencie kiedy pisany był tekst, najnowszą stabilną wersją gry był 0.3b. Jego kompatybilność z poszczególnymi tytułami (wg autorów) przedstawiona jest w tabelce na końcu tego tekstu.
Jak widać twórcy programu rozszerzyli swoje zainteresowanie na gry innych firm niż LA i można (no z pewnymi błędami) pograć np. w świetnego *Simon the Sorcerera*.



Jak to działa?

Banalnie :). Ze strony *http://www.scummvm.org* ściągamy plik, który jest wirtualną maszyną i przez który będziemy uruchamiali gry. Po uruchomieniu musimy wskazać katalog z samą grą (czyli tam, gdzie jest plik exe). Do wyboru mamy dwa rodzaje interpretera. Pierwszy zostawia oryginalną grafikę, podczas gdy drugi ładnie wszystko wygładza dzięki OpenGLowi. Niestety więcej opcji (prócz uruchomienia gry z amigową paletą kolorów i uruchomienia gry w oknie/na pełnym ekranie) jeszcze nie zaimplementowano, a szkoda.
Na pierwszy ogień poszła cdromowa wersja *Day of the Tentacle*. I jakie wrażenia? Świetne. Gra działa szybko, nie ma żadnych przekłamań w grafice, ani w dźwięku. Po prostu ideał. Jedyne, czego nie zaimplementowano w tej wersji ScummVM, to oryginalna wersja *Maniac Mansion*, w którą można zagrać na komputerze Eda.
Na dzień dzisiejszy ScummVM, niestety, nie działa idealnie. Występują mniej lub bardziej widoczne błędy w niektórych grach. Mimo wszystko trzeba chylić czoła przed ludźmi pracującymi nad programem. Bez żadnej pomocy ze strony Lucas Arts (a przez pewien czas, nawet wbrew ich woli) udało im się stworzyć dużo. I co najważniejsze, nie spoczywają na laurach, tylko pracują nad ulepszeniem obsługiwanych gier.

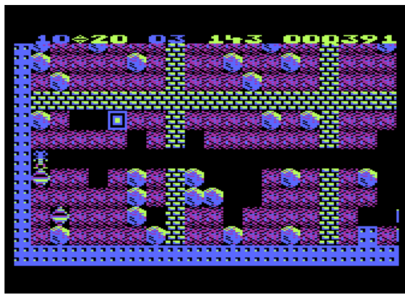
Maciej Kaczyński

Tytuł (wersja)	Kompatybilność
Maniac Mansion (C64)	0%
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (C64)	0%
Maniac Mansion	0%
Zak McKracken and the Alien Mindbenders	0%
Indiana Jones and the Last Crusade	0%
Indiana Jones and the Last Crusade (VGA)	80%
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (FMTowns)	85%
Loom	0%
Loom (CD)	90%
Secret of the Monkey Island	5%
Secret of the Monkey Island (VGA)	90%
Secret of the Monkey Island (VGA CD)	95%
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	95%
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	95%
Day of the Tentacle	95%
Sam & Max Hit the Road	93%
Full Throttle	75%
The DIG	85%
Curse of the Monkey Island	80%
Putt-Putt Joins the Parade (DOS)	20%
Putt-Putt Goes to the Moon (DOS)	20%
Putt-Putts Fun Pack	20%
Fatty Bear's Birthday Surprise (DOS)	20%
Fatty Bear's Fun Pack	20%
Simon the Sorcerer (Win CD)	85%
Simon the Sorcerer (DOS CD)	85%
Simon the Sorcerer (DOS)	80%
Simon the Sorcerer (Amiga CD32)	5%
Simon the Sorcerer (Amiga)	0%
Simon the Sorcerer 2 (DOS)	80%
Simon the Socerer 2 (DOS CD)	80%
Simon the Socerer 2 (Win CD)	80%
Simon the Socerer 2 (Amiga/Mac)	80%

TOP 10 ... gier na małe Atari

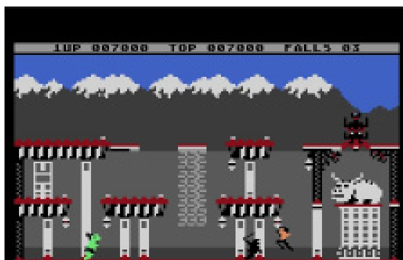
Oto pierwszy z serii artykułów pod wspólną nazwą Top 10... Postaramy przedstawić się najlepsze gry które łączy coś ze sobą. Zaczęliśmy od małego Atari, gdyż redaktorzy POKE wywodzą się właśnie z tego środowiska graczy. Kolejne odcinki będą oczywiście dotyczyły innych platform, pojedynczych gatunków... zresztą sami zobaczycie.
Ogromny problem stanowił wybór tych 10 naj. Kandydatów było całe multum. W końcu, po długich dyskusjach udało nam się wyselekcjonować 100 tytułów, które wg nas nadawały się do tego plebiscytu. Tu ważna informacja – sporo tytułów przepadło, z tego powodu, że np. jedna osoba grała tylko w tę grę, albo komuś się średnio podobała. Tu znajdziecie te pozycje, które spodobały się całej trójce.
I jeszcze druga uwaga - gry tu zamieszczone są w porządku alfabetycznym. Chyba nie udałoby się nam ustawić ich w porządku „lepszości”. I to tyle tytułem wstępu, zapraszamy do lektury.

Boulder Dash © 1984 First Star Software



Jest to gra zręcznościowo-logiczna. W grze tej sterujemy sympatycznym, ale też zachłannym ludzikiem o imieniu Rockford. Jego zadaniem jest uzbieranie wystarczającej ilości diamentów do przejścia danej planszy. Plansz do przejścia jest bardzo dużo, a Rockford, aby zdobyć diamenty musi się przekopać przez tony ziemi. Przeszkadzać mu w tym będą diabły, gigantyczne motyle, spadające głazy a nawet lawa. Diamenty może on zdobyć na aż cztery sposoby: znajdując je leżące gdzieś na planszy; przez zabicie (najczęściej przez spuszczenie głazu na głowę motyla-giganta), przez zablokowanie lawy kamieniami, lub też przez przepuszczenie kamieni przez murek transformujący je na diamenty.
Po zebraniu odpowiedniej ilości diamentów otwiera się przejście do następnej planszy i Rockford musi przez nie przejść. Wszystko to bohater musi zrobić w z góry określonym czasie. Gra ma niesamowitą grywalność i bardzo dobrą grafikę. Muzyka występuje tylko w menu ale też jest świetna.
Gra doczekała się wielu konwersji i naśladowców, ale nie tak udanych jak pierwowzór.

Bruce Lee © 1984 Datasoft



Któż z nas nie słyszał o Bruce Lee?... pan w ostatnim rzędzie może nie opuszczać ręki ponieważ tutaj nie dowie się o nim nic więcej. Firma Datasoft wyprodukowała grę, której tytułowym bohaterem jest wspomniana postać. Jest ona połączeniem bijatyki i komnatówki - swoje dalsze istnienie będziemy zawdzięczali naszym zręcznym rękom i nogom gdyż na drodze do celu stanie nam czarny ninja oraz zapaśnik sumo o imieniu Yamo. Są oni dalekimi krewnymi mrówek faraonek, ilekroć spuścimy im manto powracają, aby bronić dostępu do podziemi, w których ukrywa się sprawca całego zamieszania. Zanim jednak staniemy oko w oko z czarnoksiężnikiem będziemy musieli wykazać się nie lada skocznością, której pozazdrościć nam może niejeden australijski kangur. A skakać będziemy sporo gdyż przepustkami otwierającymi drogę do kolejnych komnat są porozwieszane gdzieniegdzie lampy. Jeśli czujemy się na siłach możemy zagrać w dwie osoby (wtedy jedna z nich kontroluje ponad stukilowe ciało zapaśnika). Gra się bardzo przyjemnie i jeśli uważasz siebie za gracza powinieneś choć raz poczuć dotkliwy chłód podziemi.

Great American Cross Country Road Race © 1985 Activision



Bruuum...., bruuuuum... tak oto przedstawiam jedną z najlepszych gier wyścigowych wydaną ze stajni Activision, grę pod tytułem Road Race. Zasady są proste jak sprężyna: do naszej dyspozycji mamy amerykański krążownik szós, który bez żadnego zająknięcia rozpędza się do prędkości 240 mil na godzinę. Aby móc dłużej nacieszyć się jazdą nowym nabytkiem potrzebujemy sporej ilości paliwa oraz wielu mil drogi. Tak się dobrze składa iż na początku o paliwo martwić się nie musimy (zadbał o to producent) z czasem kiedy to ilość przebytych mil na liczniku będzie się zwiększała, będzie trzeba pomyśleć o nakarmieniu naszego potwora (chyba, że lubimy poranny jogging). A karmić będziemy często ponieważ przed nami są do przejechania całe Stany Zjednoczone w różnych porach dnia i warunkach pogodowych. Słowa grywalność i prędkość w tym produkcie stoją na wysokim poziomie, z chwilą przekręcenia kluczyka w stacyjce włosy stają dęba na głowie, czuć swąd spalonych gum i ryk silnika który z zawrotnym tempie kieruje maszynę ku celu (a dotrzeć do niego można na kilka sposobów). Na co czekasz? Silnik już się grzeje, czym prędzej ruszaj i nie zapomnij o niebieskich ;).

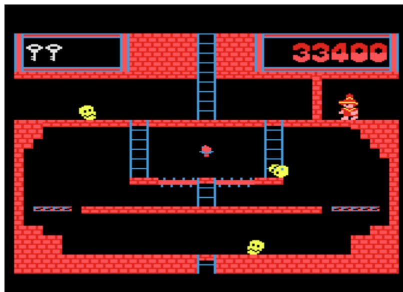
Joust © 1983 Atari



Joust to jedna z bardziej unikatowych gier, które kiedykol-wiek powstały. Dosiadamy bowiem ogromnych ptaków (z wyglądu podobnych do łabędzi) i toczymy pojedynki z innymi przeciwnikami. Zasady są banalne - tak musimy pokierować lotem, żeby uderzyć w jeźdźca. Trochę problemów może sprawiać sterowanie, gdyż wciśnięcie fire powoduje, że nasz ‘wierzchowiec’ macha raz skrzydłami, i się nieco wznosi. Gra świetnie sprawdza się zarówno w trybie dla jednego gracza, jak i dla dwóch.
Grafika jest całkiem, całkiem. Może razić mała różnorodność kolejnych plansz (prawdę mówiąc kolejne plansze praktycznie niczym się różnią), no i brak muzyki podczas gry. Ale to niestety, wynik konwersji z wersji automatowej.

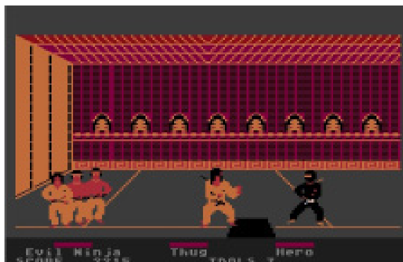
TOP 10 ... gier na małe Atari

Montezuma's Revenge © 1983 Utopia Software



Montezuma's Revenge to gra przygodowo-zręcznościowa, jedna z większych gier na Atari. Jest to, można powiedzieć, starszy brat gry pt. Preliminary Monty 16k. Sterujemy w niej sympatycznym ludzikiem, śmiałkiem o imieniu Pedro, który odważył się wejść do przeklętej piramidy Montezumy, nieżyjącego już władcy bogatego narodu Inków. Skłoniła go do tego legenda, mówiąca o skarbcu pełnym złota znajdującym się w najgłębszych poziomach labiryntu piramidy. My mamy pomóc mu odszukać ten skarb. W labiryncie czeka nas mnóstwo pająków, zabójczych czaszek poprzednich śmiałków, węży, ślepych zaułków, zapadni i zbiorników z lawą. Po labiryncie krąży nawet duch samego Montezumy, który przybrał kształt ptaka. Odnajdzie i zabije każdego śmiałka, który wkroczy do piramidy, a nie będzie na tyle szybki, by uciec przed jego szponami. W labiryncie można też znaleźć rzeczy pomagające w wędrówce, np. klucze, miecze, młoty, złoto. Podobno w najgłębszych poziomach panują nieprzeniknione ciemności więc użyteczna może się przydać też pochodnia. Gra jest niesamowicie wciągająca ze względu na jej przygodowy charakter. Polecam wszystkim.

Ninja ©1984 Mastertronic



Świątynia, czarny strój, hordy grzeszników... pewnie myślicie , że zaraz będę opisywał grę, w której główna role zajmie ksiądz. Lecz niemiło was rozczaruję, gdyż tytułowym bohaterem opisywanej gry jest Ninja. Jego celem jest przemierzenie wszystkich komnat w celu odzyskania siedmiu bożków. W wykonaniu misji przeszkadzają nam pilnujący każdej komnaty przeciwnicy. Mamy ich trzy rodzaje: Thug, Karateka i Evil Ninja. Najgroźniejszym z nich jest oczywiście ten ostatni, gdyż posiada on umiejętność wykorzystania przeciwko nam naszej własnej broni - w tym wypadku gwiazdek lub sztyletów. Używajmy ich więc z rozwagą i nie zostawiajmy ich porozrzucanych po kątach. Kiedy spenetrujemy już wszystkie komnaty w poszukiwaniu bożków (idols) otworzy się przejście do ostatniej. Po czym jeśli tylko nić Ariadny nie została po drodze gdzieś przerwana wracamy na miejsce startu. Ot, niby proste ale gwarantuje iż przyjdzie nam się trochę pomęczyć zanim wykonamy naszą misje z powodzeniem. W trakcie rozgrywki naszym uszom towarzyszy muzyka pomagająca się wczuć w powagę sytuacji. Nie pozostaje mi nic innego jak wydanie okrzyku: Do boju!

River Raid © 1983 Activision

Jedna z najlepszych gier na małe Atari, przez wiele osób uważana nawet za najlepszą. Zręcznościówka ta polega na sterowaniu samolotem w taki sposób, aby nie dać się zabić, a przy tym zdobyć jak najwięcej punktów niszcząc wrogie statki, helikoptery, balony



i samoloty. Aby przejść do następnej planszy należy zniszczyć najbliższy most. Pole manewrowe samolotu jest ograniczone brzegami rzeki. Gra zyskała tak wielką popularność z powodu wprowadzonych kilku, jak na tamte czasy, innowacyjnych rozwiązań. Między innymi płynne przyśpieszanie, hamowanie, skręty samolotu, a co ważniejsze, wskaźnik paliwa. Pamiętam jak wiele razy musiałem przyśpieszać, żeby zdążyć do następnej stacji paliwa, gdy w baku zaczynało go brakować (poziom adrenaliny we krwi potrafi się dość wysoko podnieść gdy kontrolka paliwa zaczyna wyć). Odwiecznym pytaniem Atarowców było „Ile plansz jest w grze River Raid?". Sposób generowania plansz powoduje, że jest ich (przynajmniej teoretycznie) nieskończoność.

Spy vs. Spy © 1984 First Star Software



To jedna z najlepszych gier opartych na oficjalnej licencji – tym razem serii komiksów z magazynu satyrycznego Mad. Wcielamy się w jednego z dwóch szpiegów – czarnego lub białego i naszym zadaniem jest wykradzenie tajnych dokumentów z pewnej ambasady, a wykorzystanie samolotu do bezpiecznego odlot w dalekie kraje (drugiej części gry). Oczywiście w tym samym czasie, przeciwnik stara się nam przeszkodzić i samemu zdobyć dokumenty. Powiedzmy sobie szczerze, jest mało gier które dawały taką frajdę, podczas gry w pojedynkę, czy we dwie osoby.

World Karate Championship © 1986 Epyx



Recenzja WKC była przedstawiona w POKE #1, więc tam proponujemy zajrzeć. Tu tylko przypomnimy, że wspaniała gra karate i kto w nią nie grał, niech żałuje.

Zybex © 1988 Zeppelin Games



Przedstawiciel nieśmiertelnego gatunku – lecimy-w-prawo-i-strzelamy. Do niewątpliwych zalet tego tytułu możemy zaliczyć wciągającą rozgrywkę, sporą ilość śmiercionośnej broni, duża dawka adrenaliny i kilkanaście poziomów do przebycia.

No i to by było na tyle. W następnym odcinku zajmiemy się czymś zupełnie innym.

10 grzechów głównych ... gier przygodowych

Stworzenie dobrej gry przygodowej jest naprawdę dużym wyzwaniem. Nie może być ani za łatwa, ani za trudna. Trzeba obmyślić ciekawą intrygę i przeszkody stojące przed graczem. Tak, z pewnością nie jest to prosty gatunek. Dlatego też o mało której grze, można powiedzieć że jest bez wad.
Często wynikają one z chęci bycia innym iż wszyscy, z chęci poeksperymentowania z gatunkiem. Część z nich „zawdzięczamy" słabemu doświadczeniu twórców, część nieudolnemu kopiowaniu cudzych pomysłów. Istnieją takie przypadki, w których te błędy (dla niektórych „błędy") są umieszczane w grze z premedytacją. Dlaczego tak się dzieje? Prawdę mówiąc ciężko mi powiedzieć. Może gry były tworzone przez pryzmat własnej osoby (skoro ja to lubię, to chyba wszyscy inni też)? Nie wykluczone, że możliwość napisania na pudełku „przejście tej gry zajmie ci co najmniej 50 godzin", też w niektórych przypadkach odegrała pewną rolę. Szkoda, że w tym ostatnim przypadku, nikt życzliwy nie dopisał małymi literkami „o ile wcześniej nie zanudzisz się na śmierć/nie popełnisz samobójstwa".
Przez moment nawet, chciałem dodać podtytuł do artykułu „Dlaczego nie lubię Sierry", ale stwierdziłem, że byłoby trochę krzywdzące. Jasne, ich gry były najczęściej tu wymieniane, ale przecież to nie jedyne tytuły, w których te błędy istnieją. No ale dość tego ględzenia, czas przejść do 10 grzechów głównych.

#1. You Shall Not Pass

Najpoważniejszym zarzutem jaki można postawić w grach przygodowych jest istnienie ślepych zaułków. Świetnym przykładem jest tu polski klon *Gobliinsów – Kajko i Kokosz*. Otóż w tej produkcji, ktoś wpadł na genialny pomysł, że w jednym momencie musimy dać orzechy wiewiórce. Tylko, że te orzechy są do wzięcia zaraz na początku gry i nie mamy możliwości wrócić się do tamtej lokacji. Czemu autorzy pozwolili na rozwój akcji bez posiadania kluczowego przedmiotu? Nie wiem i osoby, które musiały zaczynać grę od początku, też pewnie nie wiedzą.

#2. Die Die Die You Bastard

Zastanawialiście się kiedyś, czemu niektóre firmy robiły gry przygodowe, w których można zginąć? Rozumiem, że za głupotę trzeba płacić i jeżeli ktoś spróbuje użyć na sobie pistoletu, to powinien umrzeć. Ale karanie za nawet najdrobniejsze przewinienia, to głupota[2]. Pójdziesz dwa piksele za daleko – spadniesz w przepaść, albo coś cię zje. Wciśniesz nie ten przycisk – porazi cię prąd, albo spadnie ci na głowę 30 tonowy ciężarek. Niewątpliwym multimedalistą w tej kategorii jest Sierra, która natrętnie udowadniała graczom, kto tu jest szefem. Szkoda, że przy sławnych okienkach Restore/ Restart/ Quit brakuje opcji „Kick some butt".

#3. Skaczcie do góry jak kangury

Od czasu do czasu trzeba dać odpocząć szarym komórkom. Wiedzą o tym twórcy gier komputerowych i dlatego umieszczają w swoich grach, takie momenty żeby strudzony gracz mógł się rozerwać. Tylko, że czasami, to co miało nas odprężyć, staje się jeszcze jedną przeszkodą na drodze, dość często brutalnie stopującą. Ponownie nagrodę w tej kategorii może odebrać Sierra, która w praktycznie każdej grze umieszczono coś „ciekawego". Często były to dość proste zręcznościówki (np. w *Larrym 3* – spływ rwącą rzeką) jakieś gry hazardowe (znowu w Larrym, tym razem części 7 graliśmy z pewną panią w rozbierane kości). Ale zdarzały się przypadki, kiedy twórcy przegięli przysłowiową pałę. W *Conquest of Camelot* bierzemy udział w pojedynku rycerskim. Znam takich, którzy się na nim poddali choć to dopiero początek wyprawy. A w takim *Codename: ICEMAN* sporo czasu spędzimy sterując łodzią podwodną (ba nawet stoczymy bitwę morską).
Oczywiście elementy zręcznościowe nie są złe z samego założenia, po prostu często są źle wyważone. Dobrym przykładem takich przerywników, może być Indiana *Jones and Fate of Atlantis*. Tam Indy dość często będzie musiał kogoś nalać po pysku. Nie dość, że pokonać przeciwnika jest łatwo, to wciskając 0 na klawiaturze numerycznej, po prostu pokonujemy przeciwnika. W *Tajemnicy Statuetki* musimy przejść minigierkę – celowniczek. Tam wystarczyło wcisnąć F1 i już pobiliśmy rekord.

#4. Ja jestem Pan Tik Tak, a zegar to mój znak

Przejdźmy do kolejnego elementu, który może być zarówno wyznacznikiem dobrej, jak i złej gry przygodowej – sekwencje na czas, bądź wręcz cała gra rozgrywana w trybie rzeczywistym.
Elementy czasowe mają za zadanie podnieść poziom adrenaliny u gracza. Dzięki temu wie, że nie ma czasu na głupoty, tylko trzeba dążyć do celu. Niestety, takie postępowanie ma kilka istotnych wad.
Po pierwsze, wymaga od twórców doskonałego przygotowania różnych scenariuszy fabuły. Co będzie, jeżeli gracz nie zdąży odebrać dzwoniącego telefonu? Albo jeżeli nie będzie o odpowiedniej godzinie w odpowiednim miejscu i nie podsłucha rozmowy? Znajdzie się w ślepym zaułku? Czy może da mu się inną szansę na rozwikłanie zagadki? Niestety, większość gier wybiera tę prostszą ścieżkę. Kto grał np. w *KGB*, ten wie o czym mówię.
Ale bywa tak, że gra mimo czasu rzeczywistego jest naprawdę świetna. Przykłady? *Last Express*, *Bloodnet*, *Quest for Glory*, *Shadow of Destiny* (tak wiem, *Bloodnet* i *QFG* nie są typowymi przygodówkami, a *Shadow of Destiny* jest trochę za nowa na opisanie w POKE).
Po drugie, nie można się w pełni rozkoszować grą. Szczególnie jeżeli gra jest liniowa (po prostu nikomu nie będzie chciało się grę ponownie przechodzić). Rozmowy, ładne widoki, wszelkie smaczki, po prostu umykają kiedy gonimy za fabułą.
I po trzecie, takie gry zazwyczaj są piekielnie trudne. Raczej nie ma szans, żeby ktokolwiek przeszedł je za pierwszym podejściem.
Sekwencje na czas jakoś lepiej udają się twórcom gier. Choć i tu można znaleźć tak interesujące przykłady, gdzie cała akcja musi być wymierzona co do ułamka sekundy (*Adventures of Willy Beamish*).

#5. Szukajcie, a znajdziecie

Tak najkrócej można określić kolejny „super" pomysł twórców – Pixel Hunting. Ukrywanie przedmiotu wielkości pixela nie wiedzieć czemu, sprawiało niektórym developerom wielką

10 grzechów głównych ... gier przygodowych

frajdę. A niech gracz się męczy i biega tym kursorem w lewo i prawo w poszukiwaniu upragnionego przedmiotu.
W polskiej produkcji – *Tajemnicy Statuetki* kilkukrotnie spotkamy się z takim zabiegiem. Już na samym początku musimy odnaleźć monetę na plaży. Ale i później będziemy musieli odszukać „zagubione” dobra. Najgorsze jest to, że nawet nie wiadomo, że trzeba tam czegoś szukać.
Z pozytywnych pixel huntingów, mogę wymienić, np. *Monkey Island 2*, gdzie w jednej ze scen znajdujemy się w zupełnie ciemnym pomieszczeniu i musimy wymacać włącznik światła.
Ale generalnie, polowanie na pixele to jeden z najgorszych elementów, które można w grach spotkać. I każda gra powinna mieć taki przełącznik do pokazywania wszystkich przedmiotów na planszy (który jest w *Simon the Sorcerer 2*).

#6. Interactive Movies

Szaleństwo, które ogarnęło świat na punkcie multimediów musiało znaleźć odbicie na rynku gier. Pod koniec ery DOSa rynek zaczęły zalewać produkty zwane szumnie Interaktywnymi Filmami. Molochy, które zajmowały często kilka płyt CD, a starczały na 1-2 godziny grania. Czy może raczej oglądania, a od czasu do czasu kliknięcia myszką. Niestety programy (bo ciężko mówić o grach) z tak zachwianym proporcjami między tym, co oglądamy, a w czym aktywnie bierzemy udział, w ogóle nie powinny się pojawić. Swoją drogą, jest jeszcze druga odmiana – gry, które wszystko robią za gracza. A zadanie gracza ogranicza się do wyboru dialogu, ew. pójścia z jednej lokacji do drugiej.

#7. To elementarne drogi Watsonie

Jak często zdarzyło wam się powiedzieć „a skąd niby ja miałem na to wpaść”? Niestety logika niektórych zagadek pozostawia wiele do życzenia. Wiadomo, że inaczej będzie się patrzeć na grę w stylu *Sama & Maxa*, a inaczej na *Under a Killing Moon*. To co w jednych grach „przechodzi”, w innych jest niewybaczalnym błędem.
Największą bolączką jest syndrom MacGyvera, czyli budowanie skomplikowanych mechanizmów do rozwiązania prostych problemów. Jeżeli musisz znaleźć klucz do jakiś drzwi to możesz być pewien, że jego zdobycie będzie okupione godzinami problemów i przeciwności losu.
Drugi rodzaj zagadek, to zagadki absurdalne. Takie, których rozwiązanie bez zaglądania do solucji jest może nie niemożliwe (zawsze można próbować metodą wszystko-na-wszystkim), ale trudne do wymyślenia. Pierwszy z brzegu przykład – gra *Universe*. W pewnym momencie musimy uciec przed robotami. Niestety stoimy przed zamkniętymi drzwiami, a obok tego jest panel kontrolny. Jak otworzyć drzwi? To elementarne drogi Watsonie, trzeba panel rozbić przy pomocy metalowego pręta. Że też sam na taki pomysł nie wpadłem. A takich przykładów jest więcej. W *Phantasmagorii* musimy otworzyć sobie przejście do pewnego pomieszczenia pozbywając się cegieł. Dlaczego nie możemy zrobić tego przy pomocy młotka, czy pogrzebacza (które mamy w swoim posiadaniu)? Nie wiem, myślę że jest to logiczniejsze rozwiązanie niż wydłubywanie cegieł przy pomocy noża do papeterii.
Niestety rzadko która gra oferuje rozwiązanie problemów na kilka sposobów. Skoro jednak przygotowanie w pełni interaktywnej i nieliniowej gry jest niemożliwe, to niech chociaż gracz wie, czego się od niego wymaga. A niestety często (znowu przed oczyma widzę gry Sierry ;)) gracze jest pozostawiony samopas, i to on musi wymyślić co by tu zrobić, żeby akcja się poruszyła.

#8. I can’t do it

Można zasugerować stwierdzenie, że gra jest ciekawa wprost proporcjonalnie do możliwości interakcji z otoczeniem. Ciężko zrobić dobrą grę w której mamy 3 przedmioty na krzyż i 4 miejsca, w których możemy ich użyć. Jeżeli widzę telewizor w pokoju, to chcę mieć możliwość z niego skorzystania. Nawet jeżeli wszystko co zobaczę, to śnieg. Jeżeli jest krzesło, albo stół chcę mieć możliwość dowiedzenia się czegoś o nich, przesunięcia, dotknięcia ich. Dziwi mnie, że w grach tak mało jest przedmiotów nie związanych z bezpośrednio z fabułą. W sumie tylko chyba w *Dreamweb* ilość przedmiotów, które możemy kolekcjonować jest realistyczna – w pierwszej lokacji jest więcej przedmiotów, niż w niejednej przygodówce.

#9. Nić Ariadny

Zupełnie nie rozumiem zainteresowania twórców przygodówek labiryntami. Pal licho, jeżeli mamy jakieś wskazówki, którą drogę wybrać, bądź da się go przejść metodą „zawsze w prawo”. Niestety nie zawsze tak jest. I znowu na myśl przychodzi mi Sierra ze swoimi „genialnymi” labiryntami. W *Larrym 3* przechodzimy przez dżunglę, w *King’s Quest 5* przez pustynię. Tu jeszcze trzeba dodać, że w ww. grach trzeba się śpieszyć i nie ma czasu na błądzenie, bo umrzemy z pragnienia.

#10. Ziew

No i na koniec ostatnia kategoria – nuda. Niektóre gry przygodowe są tak nudne, że niemal można usnąć przy komputerze. Chyba najnudniejszym tytułem w jaki grałem, był *Return of the Phantom* ze stajni Microprose. Wszystko byłoby niezłe, gdyby nie fakt, że akcja toczyła się w takim „zawrotnym” tempie, że nawet zanudziłaby szachistów. Większość czasu poświęcało się tam na chodzeniu z jednego miejsca do drugiego (zazwyczaj w przeciwległym krańcu Opery) wzięcie jakiegoś przedmiotu i udanie się do jeszcze innego pomieszczenia. A to wszystko przy anemicznym sposobie poruszania się głównego bohatera.
Brrr....

To oczywiście nie wszystko, co można o grach przygodowych powiedzieć. Zapewne o pewnych niedoróbkach nic nie wspomniałem. Część można na pewno podciągnąć pod już istniejące grzechy, część jest spotykana tak rzadko, że można je pominąć.

Mam nadzieję, że się miło bawiliście czytając.

Maciej Kaczyński

POKE-poczta

Tadam. W pierwszym numerze niestety poczty nie było, dziś już jest. I uwaga od razu w zastraszającej ilości – 2 listów ;) Listy prosimy wysyłać na adres *kontakt@poke.tk*, bądź za pośrednictwem formularza na naszej stronie.

Ciesze sie ze powstal taki zin jak wasz, brakowalo mi czegos takiego, bo czesto gram w stare gry a szczegolnie w przygodowki. Niestety dowiedzialem sie o was przypadkowo(z forum klasyki) i rownie dobrze moglbym nadal nie wiedziec o waszym istnieniu. Dlatego moja rada brzmi: wiecej „reklamy" w sieci a na pewno liczba czytelnikow bedzie wzrosnie.

momo

No cóż, faktycznie akcja promocyjna nie była zbyt imponująca, bo w zasadzie ograniczyła się do zmiany sygnaturki oraz jednym liście NA grupę dyskusyjną. Dziś, przekupilibyśmy PAP, zeby ogłosiło nasze powstanie niusem dnia, dzięki czemu posłuchalibyście o tym w Wiadomościach. Ale dziękujemy za radę, ten numer już powinien być zareklamowany lepiej.

Jest jakis mechanizm powiadamiajacy o powstawaniu kolejnych numerow POKE ? Np. mail z informacja ze kolejny numer jest do pobrania. Chetnie sie zapisze do czegos takiego.

Leszek Paprocki

Chwilowo jeszcze nie ma niczego takiego, ale w przeciągu kilku dni pojawi się gdzieś opcja zaprenumerowania naszego pisma. Odpowiedni skrypt jest niestety w fazie testów.

Wyniki ankiety #1

Pyt 1. Który dział powinien być poszerzony (ilość materiałów, niekoniecznie ilość stron)?

Recenzje	10
Poradniki	3
Zagraj to jeszcze raz…	4
Od redakcji	0
Takie proporcje są dobre	4

Pyt 2. Który dział powinien być pomniejszony (ilość materiałów, niekoniecznie ilość stron)?

Recenzje	1
Poradniki	6
Zagraj to jeszcze raz…	1
Od redakcj	0
Takie proporcje są dobre	13

Tu wkradł się pewien błąd, ale postanowiliśmy już go nie poprawiać. Oczywiście ostatnia opcja mogła oznaczać również – nic nie zmniejszajcie.

Pyt 3. Czy chciałbyś, żeby pojawiały się numery tematyczne (np. w całości poświęcony strategiom)?

Tak	15
Nie	6

Pyt 4. Powinniśmy się koncentrować na:

Komputerach/konsolach 8bit	6
Komputerach/konsolach 16+bit	6
Jest mi to obojętne	9

Pyt 5. Jaką wielkość pliku PDF (w MB) uważasz za maksymalną dla pojedynczego numeru:

Najwięcej	100
Najmniej	3

Te 100 megabajtów, to trochę przesada, nawet mnie nie chciałoby się tego ściągać. Postaramy się, żeby wielkość pliku nie przekraczała za bardzo tych 3 megabajtów. Najprawdopodobniej powstanie jeszcze jedna wersja pliku, która będzie zajmować nieco więcej, ale będzie oferować jeszcze lepszą jakość grafiki.

Pyt 6. Czy chciałbyś żeby znalazły się bardziej techniczne poradniki (np. jak uruchomić stare gry pod WinXP)?

Tak	15
Nie	6

Pyt 7. Czy chciałbyś przeczytać artykuły przedstawiające rozwój konkretnych gatunków, albo h istorię firm tworzących gry?

Tak	19
Nie	2